STAR CONTROL™ 3

HANDBUCH

STAR CONTROL™ 3

Star Control 3 ist ein Warenzeichen von Accolade, Inc. © 1996 Accolade, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Kreiert von Legend Entertainment und basierend auf Charakteren, die von Paul Reiche III und Fred Ford kreiert und unter deren Lizenz benutzt werden. Herausgegeben und vertrieben unter exklusiver Lizenz von Accolade, Inc. durch Warner Interactive. Eine Time Warner Company.

ACHTUNG !

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diesen Text, bevor Sie mit dem Videospiel beginnen.

Manche Menschen zeigen bei bestimmten Arten von flimmerndern Lichtquellen oder ähnlichen, in der Umgebung täglich vorkommenden Elementen eine Neigung zu epileptischen Krisen oder Ohnmachtsanfällen. Dieses Risiko kann bei bestimmten Fernsehbildern oder Videospielen auftreten. Das Phänomen kann auch auftreten, ohne daß die betreffende Person in diesem Zusammenhang je medizinisch behandelt wurde oder einen epileptischen Anfall erlitten hat.

Sollten Sie selbst oder ein Mitglied Ihrer Familie je bei flimmernden Lichtquellen epilepsie-ähnliche Symptome empfunden haben, so wenden Sie sich vor jeder Benutzung an den Arzt.

Wir empfehlen Eltern, ihre Kinder beim Videospielen aufmerksam zu beobachten. Brechen Sie das Spiel sofort ab, und konsultieren Sie einen Arzt, falls Sie selbst oder Ihr Kind eines der folgenden Symptome verspüren: Schwindel, Sehstörungen, Augen- oder Muskelkontraktionen, Bewußtseinsverlust, Orientierungschwierigkeiten, unkontrollierte Bewegungen oder krampfartige Zuckungen.

IN JEDEM FALL ZU TREFFENDE VORSICHTSMAßNAHMEN BEI DER BENUTZUNG EINES VIDEOSPIELS

Sitzen Sie nicht zu nah am Bildschirm; auf jeden Fall so weit entfernt wie es das Anschlußkabel erlaubt. Spielen Sie Videospiele vorzugsweise auf kleinem Bildschirm. Spielen Sie nicht, wenn Sie übermüdet sind oder nicht genug geschlafen haben. Vergewissern Sie sich, daß Sie in einem gut beleuchteten Raum spielen. Schalten Sie beim Spielen jede Stunde eine zehn- bis fünfzehnminütige Pause ein.

INHALTSVERZEICHNIS

4 STAR CONTROL — CHRONOLOGIE
6 MISSIONSANNWEISUNGEN FÜR DEN CAPTAIN
8 INSTALLATION UND KONFIGURATION
9 SOUNDEINSTELLUNGEN
10 STARTEN DES SPIELS
10 ONLINE-HILFE BENUTZEN
12 STAR CONTROL 3 SPIELANLEITUNG
13 TITELBILDSCHIRM
15 KAMPF-MODUS (HYPER MELEE)
15 HYPER MELEE KONFIGURATIONSBILDSCHIRM
16 BILDSCHIRM ZUR FLOTTENEINRICHTUNG
18 IM KAMPFEINSATZ
20 ADVENTURE-MODUS
21 QUADRANTEN-BILDSCHIRM
23 SYSTEM-BILDSCHIRM
25 ORBIT-BILDSCHIRM
29 KOLONIE-BILDSCHIRM
31 DIE VERSCHIEDENEN EINRICHTUNGEN
32 ICONS
33 STEUERUNGSBILDSCHIRM
35 DIALOGBILDSCHIRM
36 DIE VERSCHIEDENEN RASSEN
43 RAUMSCHIFFE - TECHNISCHE DATEN
47 OPTIMALER SPIELSPAß MIT STAR CONTROL 3
50 TECHNISCHE HILFE UND KUNDENSERVICE
52 MITWIRKENDE
54 LEGALES

STAR CONTROL. CHRONOLOGIE

2155 Die Menschen treffen auf die erste außerirdische Rasse, die Chenjesu.

2116-2134 Die Menschen verbünden sich mit den Chenjesu und vielen anderen Rassen zur „Allianz Freier Planeten", um gegen die Ur-Quan Kzer-Za und deren Hierarchie der Kriegssklaven zu kämpfen. Es kommt zu vielen großen Kriegen zwischen den Sternen. (1)

2134 Die Menschen finden die Precursor-Fabrik in einer Höhle auf Vela 2. Der Planet wird beim Vorstoß der „Hierarchie" von der Erde abgeschnitten.

2135-2143 Die Menschen nennen Vela 2 in Unzervalt um und gründen dort eine Kolonie. Der Captain wird auf Unzervalt geboren. Unbemerkt von den Kolonisten auf Unzervalt, fällt die Erde in die Hände der Ur-Quan-Hierarchie.

2144-2155 Die Kolonisten finden heraus, daß nur der junge Captain in der Lage ist, sich mit den Computern der Precursors zu verbinden. Der Captain aktiviert die Precursor-Fabrik, in der das erste Precursor-Schiff erbaut wird. Die Streitkräfte der Allianz fallen an die Hierarchie.

2155 Der Captain fliegt mit dem Precursor-Schiff zur Erde und entdeckt dort, daß der Planet erobert und durch die Hierarchie versklavt worden ist.

2156-2158 Der Captain tritt mit Hilfe des Precursor-Schiffs in Kontakt zu freundlich gesonnenen außerirdischen Verbündeten, gründet die „Neue Allianz der Freien Planeten" und bekämpft die Hierarchie. (2)

2158 Der Captain opfert das Precursor-Schiff, um die uralte Kampfstation Sa-Matra zu zerstören und die Hierarchie zu besiegen. Während der Zerstörung erscheint dem Captain die Vision einer möglichen Zukunft, in der alles denkende Leben der Galaxis auf entsetzliche Weise ausgelöscht wird. Die Bilder sind so schrecklich, daß das Unterbewußtsein des Captain alle Erinnerungen daran verdrängt. Der Captain zieht sich aus dem öffentlichen Leben zurück.

2159-2166 Die Erde mottet einen Großteil ihrer Flotte ein und erbaut unter Verwendung der Precursor-Technologien das riesige Kampfschiff „Galacticus". Nach dem Krieg gibt es viele Zwischenfälle unter den einzelnen Rassen, einer davon ist ein wenig bekanntes Scharmützel über Unzervalt. (3)

2166 Nach dem Scharmützel um Unzervalt meldet sich der Captain zurück und leitet eine Mission zu Unzervalt, um die Überreste der Precursors zu untersuchen.

2167-2170 Die Scharmützel zwischen den einzelnen Rassen dauern weiter an. Die Neue Allianz der Freien Planeten wird geschwächt.

2170 Die Interdimensionale Ermüdung verursacht den totalen Zusammenbruch des Hyperraumverkehrs. Es finden keine Transporte zwischen den einzelnen Planeten mehr statt. Viele Precursor-Technologien (Shiva-Brenner, Hellbore-Kanonen usw.) funktionieren nicht mehr. Die „Galacticus" ist verloren, und es wird vermutet, daß sie zerstört wurde. Der Captain erinnert sich an die Vision. Nachforschungen ergeben, daß die Vision einen Ort im galaktischen Mittelpunkt des unbekannten Kessari-Quadranten darstellt.

2171-2177 Der Captain verwendet die Überreste des Precursors, um ein Warp Bubble-Transportsystem zu entwickeln, das in der Lage ist, zwischen den Planeten zu verkehren, ohne den Hyperraum zu benutzen. Er konstruiert ein neues Precursor-Kolonieschiff, das das Warp Bubble-Transportsystem tragen soll. Ohne Hyperraumreisen bricht die Neue Allianz zusammen.

2177 Der Captain nimmt Kontakt zu den anderen Rassen auf und unterrichtet sie über die drohende Gefahr der völligen Auslöschung allen Lebens. Der Captain sieht darin einen Zusammenhang zu dem Zusammenbruch des Hyperraums und fordert alle Rassen — egal ob neutral, der Allianz oder der ehemaligen Hierarchie angehörend dazu auf, sich zur „Liga Intelligenter Rassen" zusammenzuschließen. Er bietet an, eine Mission zu leiten, die „dem leuchtenden Pfeil der Regenbogen-Welten zum Kessari-Quadranten im Zentrum der Galaxis folgt. Dort können wir die interdimensionale Ermüdung stoppen, den Hyperraum wiederherstellen und die Zerstörung des gesamten intelligenten Lebens verhindern." Da der Captain das einzige Schiff besitzt, das zwischen den Planeten verkehren kann, wird die Liga gegründet, um die Mission zu unterstützen.

2178 Der Captain benutzt das Warp Bubble-Transportsystem in einem einmaligen Supercharge-Modus, um die einzelnen Siedlergruppen aus dem Heimatquadranten der Liga zum Kessari-Quadranten zu „katapultieren". Durch die Instabilität des Systems kann niemand genau vorhersagen, welche Siedlergruppe auf welchem Planeten landen wird. Aufgrund der großen Entfernungen bricht jegliche Kommunikation ab. Die Erkundungs- und Siedlungsmission zum Kessari-Quadranten hat begonnen. (4)

1 Handlungszeitraum in Star Control™
2 Handlungszeitraum in Star Control II™
3 Handlungszeitraum im Roman Star Control: Interbellum
4 Handlungszeitraum in Star Control 3™

Der vorstehende Text wurde mit freundlicher Genehmigung des Verlags HeroBooks Publishing, Inc. dem Encyclopedia StarCon ©2178 entnommen. Informationen in diesem Dokument können sich jederzeit ohne Vorankündigung ändern.

Missionsabschnitt 377
Anweisung: Brigade Commander Vladimir Or-Kochav

PRIORITÄT ALPHA EINS, FORSCHUNGS- UND SIEDLUNGSMISSION DER LIGA INTELLIGENTER RASSEN IM KESSARI-QUADRANTEN MISSIONSANWEISUNGEN FÜR DEN CAPTAIN

Die Mission des Captains hat sich mittlerweile zwar herumgesprochen, genaue Einzelheiten darüber sind jedoch noch nicht an die Öffentlichkeit gelangt. Dem Captain ist es nicht erlaubt, Einzelheiten dieses Dokuments an Außenstehende weiterzugeben. Die Akzeptanz dieser Mission setzt die Zusammenarbeit mit der Star Control-Führung voraus. Falls der Captain sich nicht strikt an diese Richtlinien halten sollte, muß er sofort zum Heimat-Quadranten zurückkehren. Er tritt das Recht, das Kolonieschiff zu befehligen, ab und unterwirft sich der Strafe, die die Disziplinarrichtlinien von Star Control für das entsprechende Vergehen vorsehen.

Befehlsvollmacht: Sie führen das Kommando in dieser Besiedlungs-und Forschungsmission der Liga der Intelligenten Rassen zum unerforschten Kessari-Quadranten. Alle Schiffe der Liga, Kolonien und Rohstoffe unterstehen Ihrem Befehl.

Hintergrund: Die Verwendung des Warp Bubble-Transportsystems der Precursor in einem einmaligen Supercharge-Modus machte es möglich, Siedlergruppen aus 11 verschiedenen Liga-Rassen vom Heimat-Quadranten der Liga in den Kessari-Quadranten zu „katapultieren".

Rohstoffe: Sie verfügen nur über ein einziges Precursor-Kolonieschiff, ausgestattet mit dem Warp Bubble-Transportsystem. Es ist das einzige Schiff, das zwischen den Planeten verkehren kann. Das Kolonieschiff kann eine Flotte aus 25 Raumschiffen befördern. Wird dieses Schiff zerstört, ist Ihre Mission verloren.

Ihr Precursor-Schiff ist mit einem Kommunikations- und Überwachungssystem — ICOM genannt — ausgerüstet. Dieses System dient der Überwachung und Übermittlung aller wichtigen Daten und ist Ihnen bei der Planung all Ihrer Operationen behilflich. Benutzen Sie das ICOM möglichst oft.

Jede Rasse der Liga hat bereits eine kleine Gruppe von Siedlern und ein paar Schiffe im Kessari-Quadranten stationiert. Ihr Kolonieschiff befördert Koloniekapseln, die weitere Kolonien anlegen oder Ausgrabungsstätten für die Bergung von Precursor-Artefakten ausheben können.

Ihre Technik-Teams überwachen ständig den Abtaster und sammeln ungewöhnliche Objekte, die sich im Weltraum, oder auf einem Planeten befinden können. Die Techniker analysieren die gesammelten Objekte und melden Ihnen besonders bedeutsame Funde.

Aufgrund der großen Entfernung existiert keine Kommunikationsmöglichkeit zwischen Ihrer Mission und dem Heimat-Quadranten. Wegen der Interferenzen durch die interdimensionale Ermüdung könnte Ihre Sternkarte eventuell unvollständig sein.

Der Kessari-Quadrant beherbergt mit Sicherheit fremde Rassen, die Ihrer Mission behilflich oder hinderlich sein können.

Wichtigste Ziele der Mission:
- Finden Sie den Grund für die interdimensionale Ermüdung heraus, beheben Sie die Ursache, und sorgen Sie dafür, daß Reisen durch den Hyperraum wieder möglich werden.
- Sorgen Sie dafür, daß Ihre Vision „alles intelligente Leben wird auf schreckliche Weise vernichtet" nicht wahr wird.

Weitere Ziele:
- Erforschen Sie den Kessari-Quadranten.
- Besiedeln Sie die Planeten im Kessari-Quadranten, um die Produktivität jeder einzelnen Rasse zu maximieren.
- Nehmen Sie Kontakt zu unbekannten Rassen auf, und versuchen Sie, die Liga der Intelligenten Rassen zu erweitern.
- Finden Sie Artefakte der alten Precursor-Technologie.
- Erforschen Sie diese Artefakte, und nutzen Sie deren Technologien.

Erster Schritt: Finden Sie die Kolonien aller der Liga angehörenden Rassen, und nehmen Sie Kontakt zu ihnen auf. Folgende Rassen sind in der Liga vertreten: Chmmr, Menschen, Mykonen, Orz, Pkunk, Spathi, Supox, Syreen, Ur-Quan, Utwig und Vux.

Übersicht: Alle Ihre Entscheidungen werden von den Mitgliedern des Lenkungsausschusses und des Ethik-Rates der Liga überprüft. Falls Ihre Aktionen Regeln der Liga verletzen sollten, werden Sie durch die beiden Institutionen zunächst verwarnt. In schwerwiegenden Fällen verhängen die Institutionen eine Strafe über Sie.

Regeln der Liga: Die wichtigsten Regeln der Liga lauten: Intelligente Wesen dürfen niemals andere intelligente Wesen ohne Grund angreifen.Kein intelligentes Wesen sollte ein anderes versklaven.

Sie mögen ja vielleicht der Held des letzten Krieges gewesen sein, aber ich glaube, mit dieser Aufgabe werden Sie alle Hände voll zu tun haben. Sie sind auf sich allein

gestellt, unterhalten Sie sich daher mit allen und jedem, und untersuchen Sie jede Möglichkeit. Viel Glück, wir drücken Ihnen alle die Daumen! — Vlad

INSTALLATION UND KONFIGURATION:

VORBEREITUNG

Die neuesten Informationen über Installation und Konfiguration von *Star Control 3* entnehmen Sie bitte der Datei README.TXT im Hauptverzeichnis der CD.

Installation des Spiels:

Star Control 3 enthält ein eigenes Installationsprogramm, das gestartet werden muß, bevor Sie mit dem Spiel beginnen oder die Online-Dokumentation benutzen können. Die Standardkonfiguration eines Rechners besteht zum Zeitpunkt der Drucklegung aus einem oder zwei Diskettenlaufwerken, einer Festplatte und einem CD-ROM-Laufwerk.

A: Bezeichnung des Startlaufwerks, von dem aus der Rechner mit Hilfe einer Boot-Diskette — sofern vorhanden — gestartet wird.
C: Bezeichnung der Festplatte.
D: Bezeichnung des CD-ROM-Laufwerks.

Falls Sie andere Laufwerksbezeichnungen auf Ihrem Rechner vergeben haben, verwenden Sie bitte entsprechend die verwendeten Bezeichnungen. Wenn Sie diese Anleitung in 30 Jahren lesen und die Laufwerke durch magneto-neurale Schnittstellen ersetzt wurden, können wir Ihnen leider nicht mehr helfen.

Installation unter DOS:

Legen Sie die *Star Control 3*-CD in Ihr Laufwerk ein, und wechseln Sie die Laufwerksbezeichnung, um auf die CD zuzugreifen. Beispiel: **D:** <ENTER>

Geben Sie dann ein
GO <ENTER>

Im folgenden *Star Control 3*-Menü klicken Sie mit der Maus auf den „INSTALL"-Button.

Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Installation unter Windows 95:

Starten Sie Windows 95, und vergewissern Sie sich, daß das Programm ordnungsgemäß läuft. Legen Sie dann die *Star Control 3*-CD in Ihr Laufwerk und warten Sie einige Sekunden, bis das Laufwerk die CD erkannt hat. Das *Star Control 3*-Menü erscheint automatisch.

Falls das *Star Control 3*-Menü nicht automatisch erscheint, klicken Sie auf das „Start"-Icon im Desktop von Windows 95 und wählen „Ausführen ..." aus dem START-Menü.

Geben Sie ein:
D:GO <ENTER>
(Vorausgesetzt **D:** ist die Bezeichnung Ihres CD-ROM-Laufwerks).

Klicken Sie mit der Maus auf den „Install"-Button, und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

SOUNDEINSTELLUNGEN

Nach der Installation des Spiels wählen Sie im Installationsprogramm „Verlassen", und SETSOUND wird automatisch aufgerufen. Benutzen Sie SETSOUND, um die für Ihr System richtigen Soundtreiber zu installieren.

Benutzen Sie die Pfeiltasten, um die Markierung über die Option„MIDI Musik-Treiber wählen und konfigurieren" zu schieben, und drücken Sie <ENTER>.

Wählen Sie den richtigen Treiber für Ihre Soundkarte aus, und drücken Sie <ENTER>.

Schieben Sie die Markierung auf die Option „Automatische Treibereinstellung der Soundkarte", und drücken Sie <ENTER>.

Falls der Soundtreiber nicht automatisch konfiguriert wird, wählen Sie die Option „Automatische Erkennung übergehen", und drücken Sie <ENTER>.

Wenn Sie zum Hauptmenü von SETSOUND zurückgekehrt sind, setzen Sie mit Hilfe der Pfeiltasten die Markierung auf die Option „Digitalen Audiotreiber auswählen und konfigurieren", drücken Sie dann <ENTER>.

Wählen Sie dann den zu Ihrer Soundkarte passenden Treiber, und drücken Sie <ENTER>.

Schieben Sie die Markierung auf die Option „Automatische Treibereinstellung der Soundkarte", und drücken Sie <ENTER>.

Falls der Soundtreiber nicht automatisch konfiguriert wird, wählen Sie die Option „Automatische Erkennung übergehen und Soundtreiber manuell ..konfigurieren", und drücken Sie <ENTER>.

Wenn Sie zum Hauptmenü von SETSOUND zurückgekehrt sind, setzen Sie die

Markierung auf die Option „Fertig" und drücken <ENTER>.

Falls Sie diese Einstellungen später einmal ändern möchten, tippen Sie auf der Betriebssystemebene am DOS-Prompt ein:
C:\PROGRAMFVACCOLADE\STARCON3\SETSOUND <ENTER>
(vorausgesetzt, Sie haben *Star Control 3* im angegebenen Verzeichnis installiert)

STARTEN DES SPIELS

Unter DOS:
Legen Sie die *Star Control 3*-CD in Ihr Laufwerk ein, und wechseln Sie zur Laufwerksbezeichnung der Festplatte. Beispiel: C:\ <ENTER>

Tippen Sie:
CD PROGRAMFVACCOLADE\STARCON3
(vorausgesetzt, Sie haben Star Control 3 im angegebenen Verzeichnis installiert)

Tippen Sie dann:
GO <Enter>

Klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf den „Ausführen ..."-Button.

Unter Windows 95:
Starten Sie Windows 95, und vergewissern Sie sich, daß das Programm ordnungsgemäß läuft. Legen Sie dann die CD in Ihr Laufwerk ein, und warten Sie einige Sekunden, bis das Laufwerk die CD erkannt hat. Das *Star Control 3*-Menü erscheint automatisch.

Falls das *Star Control 3*-Menü nicht automatisch erscheint, klicken Sie auf das „Start"-Icon im Desktop von Windows 95 und wählen „Ausführen ..." aus dem START-Menü.

Tippen Sie dann:
C:\PROGRAMFVACCOLADE\STARCON3\SC3 <ENTER>.
(vorausgesetzt, Sie haben *Star Control 3* im vorgegebenen Verzeichnis installiert und **C:** bezeichnet Ihre Festplatte)

ONLINE-HILFE BENUTZEN

Unter DOS:
Legen Sie die *Star Control 3*-CD ein, und wechseln Sie auf die Bezeichnung für Ihr CD-ROM-Laufwerk. Beispiel: D:\ <ENTER>

Tippen Sie:
GO <ENTER>
Klicken Sie auf den „Install Manuals"-Button, und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm für die Installation von ACRODOS.

Um auf die Handbuchdateien von ACRODOS zuzugreifen, wechseln Sie in das Verzeichnis, in dem Sie ACRODOS installiert haben. (Beispiel: **C:**\ <ENTER>, CD ACRODOS <ENTER>).

Geben Sie dann ein:
ACROBAT <ENTER>

Wählen Sie „Öffnen" aus dem Menüpunkt „Datei" am oberen Rand des Bildschirms.

Wechseln Sie die Laufwerksbezeichnung für den Zugriff auf Ihr CD-ROM-Laufwerk (Beispiel: D:\ <ENTER>), und gehen Sie dort in das Unterverzeichnis „MANUAL" (Handbuch) (Beispiel: CD \MANUAL <ENTER>).

Im Unterverzeichnis MANUAL klicken Sie das STARCON3.PDF-Handbuch an.

Technische Unterstützung bei der Benutzung von ACRODOS finden Sie in der Datei README.TXT, die sich im Hauptverzeichnis der Star Control 3-CD befindet.

Unter Windows 95:
Starten Sie Windows 95, und vergewissern Sie sich, daß das Programm ordnungsgemäß läuft. Legen Sie dann die CD in Ihr Laufwerk ein, und warten Sie einige Sekunden, bis das Laufwerk die CD erkannt hat. Das *Star Control 3*-Menü erscheint automatisch.

Falls das *Star Control 3*-Menü nicht automatisch erscheint, klicken Sie auf das „Start"-Icon im Desktop von Windows 95 und wählen „Ausführen ..." aus dem START-Menü.

Geben Sie dann ein:
D:\GO <ENTER>
(vorausgesetzt, D: ist die Bezeichnung für Ihr CD-ROM-Laufwerk).

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den „Install Manual"-Button, und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Wenn der Adobe Acrobat Reader auf Ihrem System installiert ist, klicken Sie im

Desktop von Windows 95 auf „Start".

Klicken Sie auf „Programme" im „Start"-Menü.

Klicken Sie auf das „Adobe Acrobat"-Icon im „Programme"-Menü.

Klicken Sie auf „Adobe Acrobat Reader 2.1" im „Adobe Acrobat"-Menü.

Wählen Sie aus der Liste „Laufwerk" das Laufwerk, auf dem sich die Handbücher befinden. (Beispiel: D: =gebräuchlichste Bezeichnung).

Aus der „Verzeichnis"-Liste wählen Sie das Verzeichnis aus, in dem sich die Handbücher befinden. (Beispiel: D:\MANUAL, falls D: Ihr CD-ROM-Laufwerk bezeichnet).

Klicken Sie mit der linken Maustaste im „Dateiname"-Fenster auf STARCON3.PDF, um die Datei zu markieren, und bestätigen Sie mit einem Linksklick auf „OK".

Mit Doppelklick auf „Hilfe" im Programm Acrobat Reader erhalten Sie die technische Hilfe für den Acrobat Reader.

STAR CONTROL 3 SPIELANLEITUNG

Die meisten Funktionen bei *Star Control 3* werden über die Maus gesteuert.

AKTIVIEREN ODER WÄHLEN EINER FUNKTION: Setzen Sie den Mauszeiger auf eine Option oder ein Icon, und „klicken" Sie sie/es mit der linken Maustaste an. Diese Aktion wird mit „Thema anklicken" bezeichnet.

EINE FUNKTION VERLASSEN ODER EINE WAHL RÜCKGÄNGIG MACHEN: Klicken Sie die Option mit der rechten Maustaste an, oder drücken Sie die ESC-Taste. Diese Aktion wird mit „Thema rechts anklicken" bezeichnet.

WEITERE INFORMATIONEN ÜBER EINE OPTION ERHALTEN: Setzen Sie den Mauszeiger auf ein Thema oder Icon, ohne dieses anzuklicken. Nach kurzer Wartezeit erhalten Sie eine Information über die Option oder das Icon. Diese Aktion wird mit „Thema scannen" bezeichnet.

EINEN REGLER VERSCHIEBEN: Setzen Sie den Mauszeiger auf einen Regler, halten Sie die linke Maustaste gedrückt, während Sie den Regler auf eine gewünschte Position „ziehen". Lassen Sie dann die Maustaste wieder los.

Regler werden immer dann benötigt, wenn dem Spieler mehrere Auswahlmöglichkeiten geboten werden. Neben einem solchen Regler befinden sich meistens numerische Anzeigen, die z. B. Werte angeben sollen. Diese Aktion wird mit„Regler einstellen" bezeichnet.

TASTATURFUNKTIONEN: Die Tastatur kann nur bei bestimmten Aktionen verwendet werden. Die ESC-Taste storniert oder unterbricht eine Aktion. Wenn Sie ein Spiel speichern, laden oder verlassen wollen, benutzen Sie „N" für nein und „Y" für ja auf Ihrer Tastatur. Bei Kämpfen können Sie die Tastatur im Arcade-Raumkampf zur Steuerung der Schiffe oder zur Konfiguration der Spielerperspektive einsetzen. Hilfe erhalten Sie durch Druck auf F1. Sie können ein Spiel in den meisten Bildschirmen mit den Tasten F2 oder F3 laden bzw. speichern. Durch Druck auf F5 können Sie in den meisten Adventure-Bildschirmen ICOM aufrufen und sich dort Tips holen. Benutzen Sie den Steuerungsbildschirm, um weitere Informationen über das Laden und Speichern von Spielen zu erhalten.

Die Icons auf der rechten Bildschirmseite steuern die meisten Funktionen des Spiels.

SO ERHALTEN SIE HILFE: Mit der Taste F1 können Sie sich bei den meisten Spielbildschirmen ansehen, was Sie dort alles unternehmen können.

HINWEISE WÄHREND DES ADVENTURE-TEILS: Mit der Taste F5 können Sie in den meisten Bildschirmen des Adventure-Teils direkt mit ICOM, dem Computer Ihres Kolonieschiffs kommunizieren. ICOM verarbeitet alle während der Mission gesammelten Informationen und macht Ihnen Vorschläge zum weiteren Verlauf der Action.

Die folgenden Seiten zeigen Ihnen die verschiedenen Bildschirme des Spiels, und was Sie dort unternehmen können.

TITELBILDSCHIRM

KAMPF-MODUS (HYPER MELEE) STARTEN: Klicken Sie das Hyper Melee-Icon an, um zum Konfigurationsmenü zu gelangen. Hyper Melee ist ein sehr rasantes Arcade-Weltraumgefecht. Jeder Spieler stellt sich aus 25 sehr unterschiedlichen Raumschiffen eine Flotte zusammen. Während eines Kampfes wählt jeder Spieler ein Schiff seiner Flotte aus und stellt sich damit einer Reihe von Mann-gegen-Mann-Gefechten, bis nur noch eine Flotte übrigbleibt.

NEUES ADVENTURE STARTEN (START A GAME): Klicken Sie das „Start New Game"-Icon (Neues Spiel starten) an. Sie sehen dann das Eröffnungsvideo

und beginnen das Spiel-Abenteuer. Das Abenteuerspiel schickt Sie als Kommandant der Forschungs- und Kolonisierungs-Mission der „Liga der Intelligenten Rassen" auf eine Reise zum Kessari-Quadranten. Dort muß der Spieler Forschung treiben, Verhandlungen führen und Raumschlachten schlagen, um das Schicksal aller intelligenten Wesen der gesamten Galaxis zu entscheiden.

GESPEICHERTES SPIEL LADEN (LOAD A GAME): Klicken Sie das „Spiel laden"-Icon an. Es werden Ihnen die Beschreibungen aller gespeicherten Spiele aufgelistet. Falls mehr Spiele gespeichert wurden, als auf einem Bildschirm dargestellt werden können, bewegen Sie den Mauszeiger nach oben oder unten, um den Bildschirm weiterzuscrollen. Klicken Sie ein Spiel mit der Maus an, um es zu laden. Sollten Sie sich gerade in einem Spiel befinden, bestätigen Sie die Wahl mit „Y" für ja oder brechen den Vorgang mit „N" für nein auf Ihrer Tastatur ab. In vielen Bildschirmen können Sie ein Spiel auch mit der F3-Taste laden.

MITWIRKENDE: Klicken Sie auf das „Credits"-Icon.

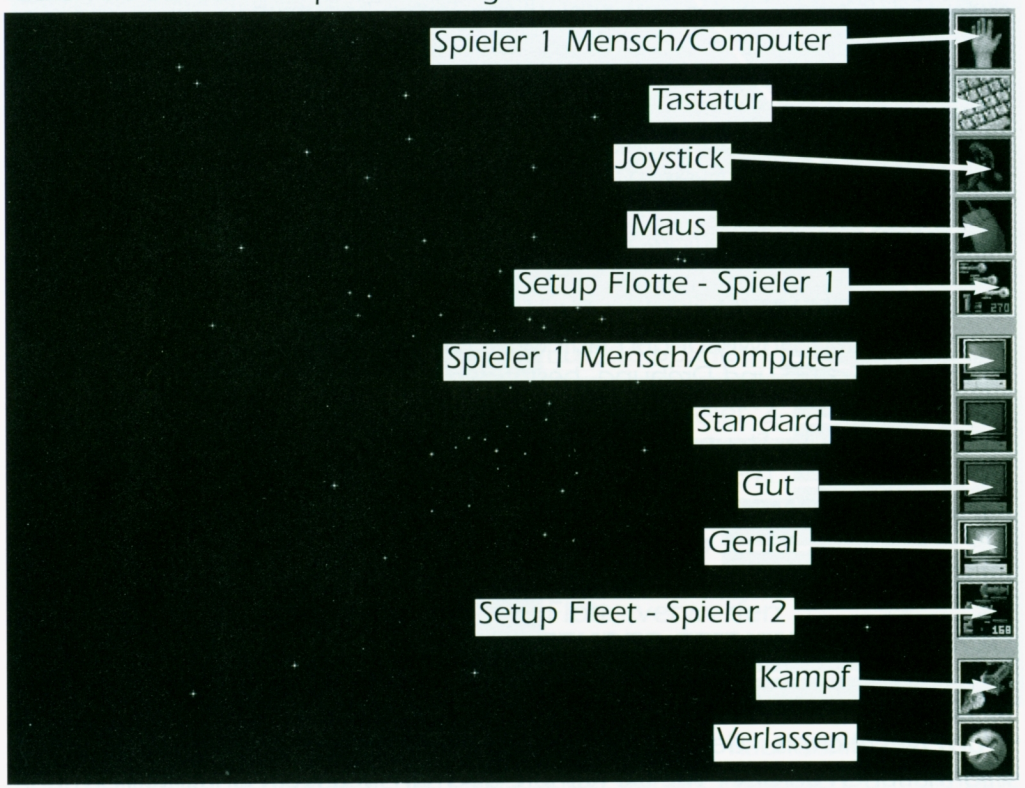
SPIEL BEENDEN: Klicken Sie das „Quit"-Icon an, um das Spiel zu verlassen und zum Betriebssystem zurückzukehren.

KAMPFMODUS (HYPER MELEE)
HYPER MELEE KONFIGURATIONSBILDSCHIRM

SETUP SPIELER 1: Verwenden Sie die oberen fünf Icons

SETUP SPIELER 2: Verwenden Sie die unteren fünf Icons

GEFECHT STARTEN: Wenn alle Spieler eine Flotte ausgewählt haben, klicken Sie auf das "Kampf"-Icon und gehen zum Flottenwahl-Menü.



ZURÜCK ZUM TITELBILD: Klicken Sie das "VERLASSEN"-Icon an.

SPIELER-OPTIONEN WÄHLEN:
MENSCH/COMPUTER EINSTELLEN: Klicken Sie das erste der fünf Icons an.

FLOTTE WÄHLEN: Wenn Sie das fünfte Icon anklicken, gelangen Sie in das Flottenwahl-Menü.

Falls Sie Steuerung durch einen Menschen gewählt haben:

TASTATUR-STEUERUNG:
Klicken Sie das Tastatur-Icon an (zweites von fünf Icons)

TASTATUR EINSTELLEN: Klicken Sie das hervorgehobene Tastatur-Icon an, und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Drücken Sie die Tasten für nach links drehen, nach rechts drehen, Schub, Feuern und Spezielle Fähigkeit/Zweite Waffe. Klicken Sie auf "Ok", um die neue Tastenbelegung zu bestätigen oder auf "RESET", um die ursprünglichen Tastendefinitionen zu erhalten. Vermeiden Sie die Doppelbelegung von Tasten, und achten Sie darauf, daß beide Spieler unterschiedliche Tasten benutzen.

JOYSTICK-STEUERUNG: Klicken Sie das Joystick-Icon an (drittes von fünf Icons)

JOYSTICK EINSTELLEN: Klicken Sie auf das hervorgehobene Joystick-Icon, und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

MAUSSTEUERUNG: Klicken Sie das Maus-Icon an (viertes von fünf Icons).

MAUS EINRICHTEN: Klicken Sie das hervorgehobene Maus-Icon an, und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Klicken Sie Relativ oder Absolut für Schub und Drehung, bestätigen Sie mit Ok.

Falls Sie Computer-Steuerung gewählt haben:

STANDARD-COMPUTER-GEGNER WÄHLEN: Klicken Sie das zweite Icon an.

GUTER COMPUTER-GEGNER: Klicken Sie das dritte Icon an.

GENIALER COMPUTER-GEGNER: Klicken Sie das vierte Icon an.

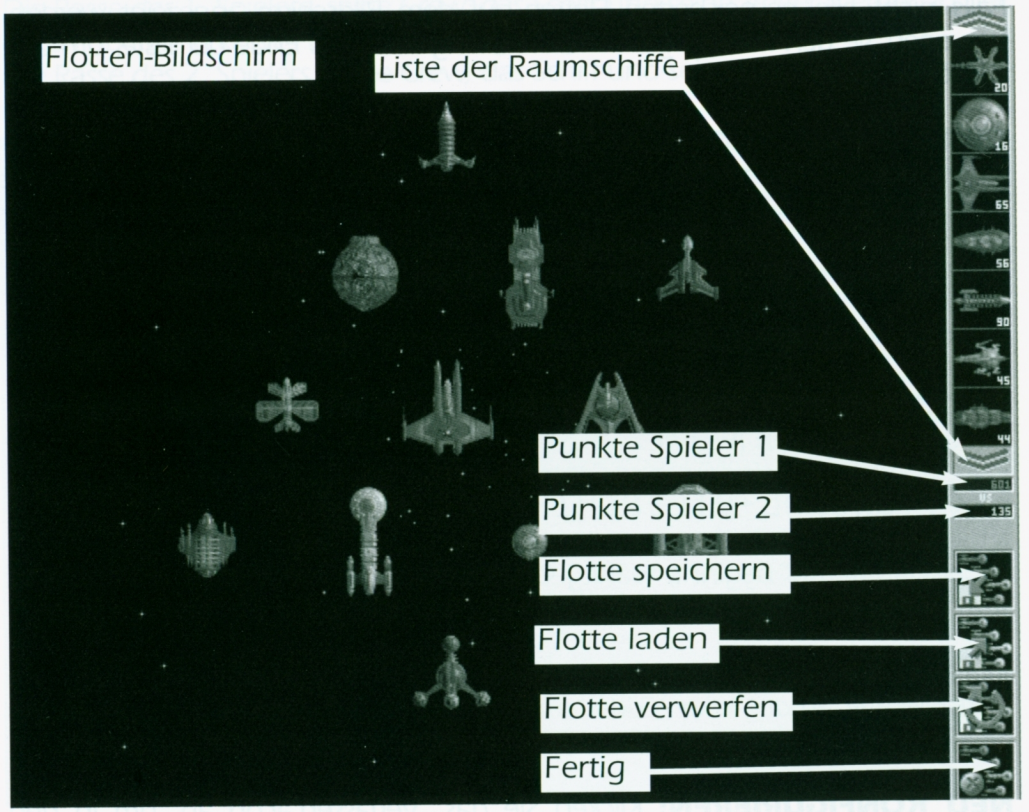
SPIEL ÜBER NETZWERK: In der Datei README.TXT, die sich im Wurzelverzeichnis der CD-ROM befindet, erhalten Sie ausführliche Informationen darüber, wie Sie Kämpfe über ein Netzwerk einrichten.

BILDSCHIRM ZUR FLOTTENEINRICHTUNG

UMFANG DES GEFECHTS EINSTELLEN: Beide Spieler entscheiden gemeinsam, wie viele Schiffspunkte gewählt werden sollen. Jeder Spieler sollte den Flottenpunktestand im Auge behalten, um in diesem Limit zu bleiben.

Die Limits werden durch ein spezielles System eingehalten, mit dem Spieler ihrem Konkurrenten auf einfache Weise ein Handicap geben können. Bei gleichstarken Spielern erhält jeder Spieler dieselbe Punktzahl. Falls ein Spieler besser als der andere sein sollte, erhält dessen Gegner 100 Extrapunkte an Schiffen, um das Gefecht ausgewogener zu gestalten.

Bei nur einem Spieler stellt der Computer automatisch für sich eine etwa gleich große Flotte auf.



RAUMSCHIFFE AUSWÄHLEN: Klicken Sie auf das Raumschiff-Icon in der Raumschiff-Liste. Schieben Sie den Mauszeiger auf die Pfeiltasten, um die Liste zu scrollen und sich alle 25 Schiffe anzusehen. Wählen Sie so viele Schiffe aus, bis Ihr vorher festgelegtes Punktelimit erreicht ist.

SCHIFFE ENTFERNEN: Klicken Sie auf das Symbol des Raumschiffs im Flottenfenster.

FLOTTENSTÄRKE VERGLEICHEN: Vergleichen Sie die Punktzahl der Flotten der beiden Spieler.

FLOTTE SPEICHERN: Klicken Sie auf das „Save a Fleet"-Icon (Flotte speichern). Diese Option listet alle bereits gespeicherten Flotten auf. Um ein Spiel abzuspeichern, klicken Sie auf „New Save File" (Neue Datei speichern), tippen eine Beschreibung ein und bestätigen mit der ENTER-Taste. Um eine bereits vorhandene Eintragung zu ändern, klicken Sie den entsprechenden Namen an, vergeben eine neue Beschreibung und bestätigen mit der ENTER-Taste. Falls nicht alle gespeicherten Flotten auf dem Bildschirm angezeigt werden, bewegen Sie den Mauszeiger an den Anfang oder das Ende der Liste, um den Bildschirm zu scrollen.

GESPEICHERTE FLOTTE LADEN: Klicken Sie auf das „Load a Fleet"-Icon (Flotte laden). Sie erhalten dann eine Liste aller gespeicherten Flotten. Falls nicht alle gespeicherten Flotten auf dem Bildschirm angezeigt werden, bewegen Sie den Mauszeiger an den Anfang oder das Ende der Liste, um den Bildschirm zu scrollen. Klicken Sie eine der gespeicherten Flotten an, um sie zu laden.

FLOTTE ABLEHNEN: Klicken Sie auf das „Reset a Fleet"-Icon (Flotte verwerfen).

RÜCKKEHR ZUM EINSTELLUNGSFENSTER FÜR KÄMPFE: Klicken Sie auf das „Done"-Icon (Fertig).

FLOTTENWAHL-BILDSCHIRM (nicht abgebildet)

Sobald ein Kampf beginnt, wählt jeder Spieler aus seiner Flotte ein Schiff und stürzt sich in eine Serie von Nahkämpfen, bis nur noch eine Flotte übrigbleibt.

SCHIFF WÄHLEN: Klicken Sie eine der Raumschiffabbildungen im Flottenfenster an der linken Bildschirmseite an. Falls ein Gegner für das nächste Gefecht existiert, wird er als Icon an der rechten Bildschirmseite dargestellt.

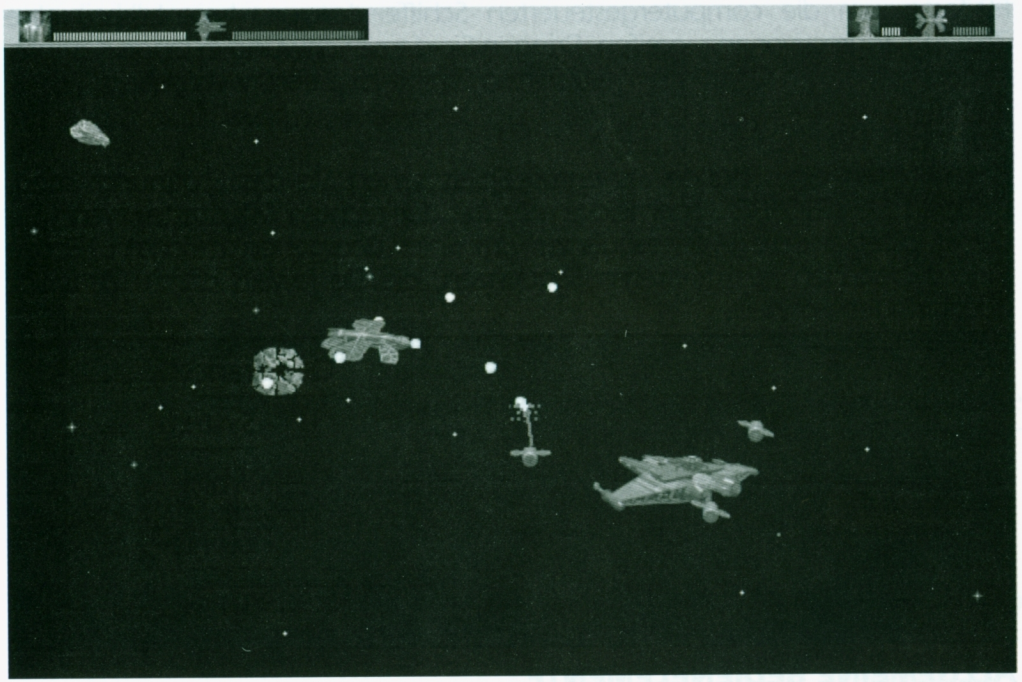
NEU KONFIGURIEREN: Klicken Sie das „Verlassen"-Icon an, um in den Bildschirm für die Kampfkonfiguration zu gelangen.

IM KAMPFEINSATZ (HYPER MELEE)

Im Nahkampf (Hyper Melee) ist die Steuerung sehr einfach: Drehen, Schub und Feuern. Die richtige Strategie für jedes der 25 Schiffe mit ihren total unterschiedlichen Fähigkeiten und Waffen herauszufinden, ist eine echte Herausforderung.

Voreinstellung:	Links	Schub	Rechts	Primäre Waffe	Sekundäre Waffe/ Spez. Fähigkeit
Spieler 1	←	↑	→	Ctrl	Alt
Spieler 2	C	V	B	X	Z

Die Rasse des 1. Spielers, seine Crew, das Schiff und seine Treffer werden in der linken oberen Ecke des Bildschirms angezeigt.
Die Rasse des 2. Spielers, seine Crew, das Schiff und seine Treffer werden in der rechten oberen Ecke des Bildschirms angezeigt.



Folgende Tastaturbefehle können Sie im Hyper Melee verwenden:

UMKONFIGURIEREN: Drücken Sie „ESC", um in das Hyper Melee-Konfigurationsfenster zu gelangen.

NORMALE GESCHWINDIGKEIT/LICHTGESCHWINDIGKEIT: Drücken Sie die F4-Taste, uxm zwischen normaler und superschneller Geschwindigkeit umzuschalten.

ISOMETRISCHE /VOGELPERSPEKTIVE: Drücken Sie die F5-Taste, um die Perspektive zu wechseln.

STERNKARTE IN ISOMETRISCHER PERSPEKTIVE—EIN/AUS: Drücken Sie die F6-Taste, um die Sternkarte in isometrischer Perspektive zu sehen.

SCROLLING IN DER VOGELPERSPEKTIVE—FLÜSSIG/SCHRITTWEISE: Drücken Sie die F7-Taste, um das Scrolling der Vogelperspektive umzuschalten.

VERGRÖßERUNG/GESAMTANSICHT: Drücken Sie die F8-Taste, um den Zoomwert einzustellen.

AGGRESSIVE COMPUTERATTACKE BEFEHLEN: Drücken Sie die F9-Taste, um die computergesteuerten Schiffe dazu zu veranlassen, eine Zeitlang aggressiver anzugreifen. Bringen Sie damit Schwung in lange Kämpfe, in denen die vom Computer gesteuerten Schiffe zu defensiv vorgehen.

ADVENTURE-SPIEL

Beim Starten eines neuen Adventure-Spiels sehen Sie das Eröffnungsvideo. Drücken Sie „ESCAPE", oder klicken Sie mit der rechten Maustaste, wenn Sie dieses oder andere Videosequenzen im Spiel übergehen möchten. Einige Videos bestehen aus mehreren Sequenzen, die Sie jeweils durch Mausklick überspringen können.

ALLGEMEINE BEDIENELEMENTE

Die folgenden Bedienelemente sind in allen wichtigen Spielbildschirmen unten rechts auf der Icon-Leiste zu finden. Die Spielzeitanzeige befindet sich am linken unteren Bildschirmrand.

ZUM QUADRANTEN-BILDSCHIRM GEHEN: Klicken Sie auf das „Quadrant"-Icon.

ZUM SYSTEM-BILDSCHIRM GEHEN: Klicken Sie auf das „System"-Icon.

ZUM ORBIT-BILDSCHIRM GEHEN: Klicken Sie auf das „Orbit"-Icon.

ZUM KOLONIE-BILDSCHIRM GEHEN: Klicken Sie auf das „Colony"-Icon.

ZUM STEUERUNGSBILDSCHIRM GEHEN: Klicken Sie auf das „Control"-Icon.

Geschwindigkeit des Spiels einstellen: Klicken Sie die Uhr mit der Maus an. Sie können dann mit Hilfe eines Reglers den Zeitablauf während des Spiels verändern. Wenn Sie den Regler ganz nach links schieben, vergeht die Zeit langsamer, nach rechts schneller. Stellen Sie den Regler auf die gewünschte Geschwindigkeit ein. Klicken Sie dann einen Punkt außerhalb des Reglers an, um die Uhr wieder zu starten.

CHECKLISTE QUADRANTEN-AKTIVITÄT

Klicken Sie die Sternkarte an, um alle Planeten einzusehen, die Sie anfliegen können.
Machen Sie nicht den Fehler, einen rot markierten Planeten anzufliegen, der keine Treibstoffvorräte hat (EinbahnstraBe!).
Wählen Sie einen grünen Stern aus, um dorthin zu „warpen". —Vlad

QUADRANTEN-BILDSCHIRM

Das Bild zeigt eine große dreidimensionale Sternkarte auf der linken Seite, eine Icon-Leiste auf der rechten Seite und die Uhr in der Ecke rechts unten. Der Quadranten-Bildschirm zeigt Ihnen alle Planeten im Kessari-Quadranten.

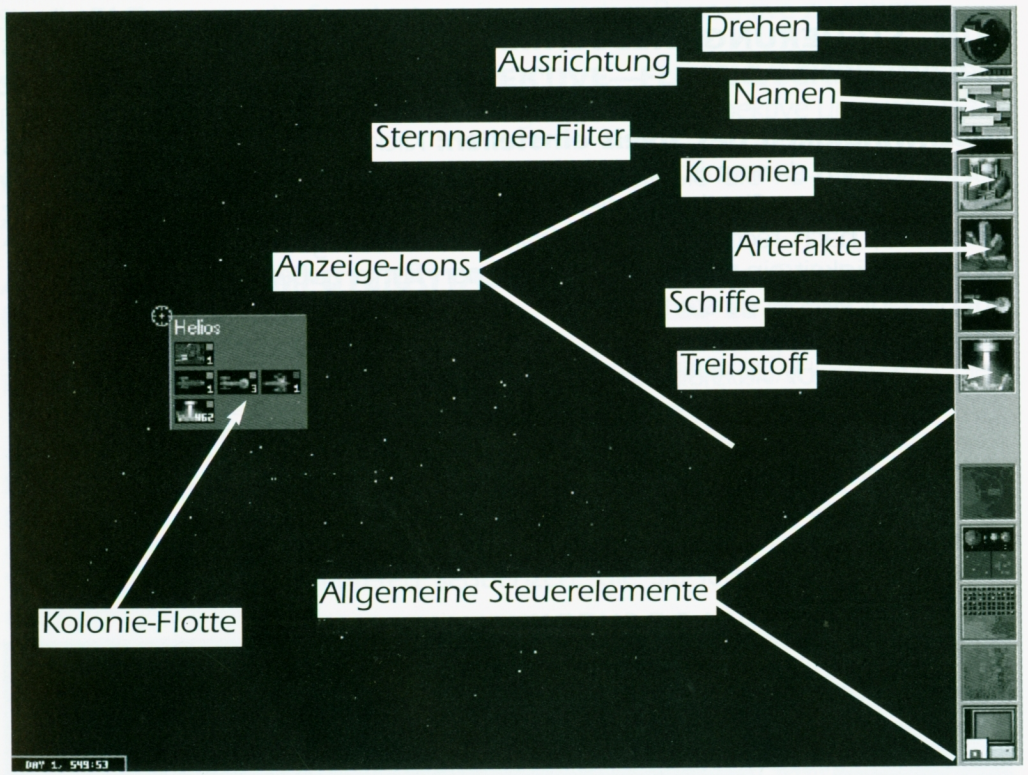
STERNKARTE DREHEN EIN/AUS: Klicken Sie auf das "Drehen"-Icon.

AUSRICHTUNG DER STERNKARTE: Klicken Sie auf den Kompaß unterhalb des "Drehen"-Icons.

PLANETEN NACH NAMEN/BEZEICHNUNG SORTIERT BETRACHTEN: Klicken Sie das "Name"-Icon an, um zwischen der Anzeige nach Namen oder Bezeichnung zu wechseln. Bezeichnungen beschreiben die Planeten gemäß den Informationen, die der Spieler dort vorgefunden hat. Erforschte Planeten werden als „+" dargestellt, unerforschte als Punkt.

PLANETENNAMEN AUSWÄHLEN UND BETRACHTEN: Geben Sie einen Buchstaben des Sternnamens nach dem anderen ein, um die Planeten, die auf der Sternkarte eingezeichnet sind, zu filtern. Die Backspace-Taste löscht bereits eingegebene Buchstaben im Filter. Wenn Sie z. B. HEL eingeben, wird nur Helios angezeigt. Löschen Sie das "e" mit der Backspace-Taste, sehen Sie Helios, Hecaton und Hestia. Löschen Sie alle drei Buchstaben, dann werden alle

Planeten aufgelistet.



ALLE PLANETENNAMEN BETRACHTEN: Betätigen Sie die Backspace-Taste, bis kein Buchstabe mehr im Namensfilter steht. Klicken Sie die Anzeigen-Icons an, bis keines mehr markiert ist. Danach klicken Sie das "Name"-Icon an, bis alle Planetennamen aufgelistet werden.

ANDEREN PLANETEN ANFLIEGEN: Klicken Sie einen Punkt innerhalb der Sternkarte an, um in den Navigationsmodus zu gelangen. Schieben Sie den Mauszeiger auf das gewünschte Ziel, und fliegen Sie mit einem Klick dorthin. Mit einem Rechtsklick verlassen Sie den Navigationsmodus.

REICHWEITE DES TREIBSTOFFS BETRACHTEN: Im Navigationsmodus weisen grün markierte Planeten darauf hin, daß Sie genug Treibstoff für den Hin-und Rückflug mit sich führen. Bei rot markierten Planeten reicht der Treibstoff nur für den Hinflug. Lila dargestellte Sterne befinden sich außerhalb Ihrer Reichweite. Da die Sternkarte eine dreidimensionale Abbildung ist, können Sterne innerhalb des grünen Kreises rot oder lila oder innerhalb des roten Kreises lila markiert sein. An der Farbe der Verbindungslinie zu Ihrem Zielpunkt können Sie sehen, wieviel Treibstoff für einen Flug dorthin benötigt wird.

ICONS DER BEDIENELEMENTE BETRACHTEN: Sie können alle oder nur bestimmte Icons darstellen lassen und sie miteinander kombinieren, um alle notwendigen Informationen jederzeit abrufen zu können. Die Objekte auf der Sternkarte werden durch verschiedenfarbige Quadrate markiert: grün = freundlich gesinnt, blau = neutral, rot = feindlich.

BEKANNTE KOLONIEN BETRACHTEN: Klicken Sie das "Colony"-Icon an, um die Kolonien ein- oder auszuschalten.

BEKANNTE ARTEFAKTE BETRACHTEN: Klicken Sie auf das "Artifacts"-Icon, um Artefakte ein- oder auszuschalten.

BEKANNTE RAUMSCHIFFE BETRACHTEN: Klicken Sie das "Ships"-Icon an, um Schiffe ein- oder auszuschalten.

BEKANNTE TREIBSTOFFQUELLEN BETRACHTEN: Klicken Sie auf das "Fuel"-Icon, um Treibstoffvorkommen ein- oder auszuschalten.

CHECKLISTE SYSTEM-AKTIVITÄTEN

Suchen Sie jeden Planeten nach Kolonien oder Anomalien ab (gelber Text).
Besuchen Sie freundlich gesinnte Kolonien, und nehmen Sie dort Treibstoff an Bord. In der Kolonie:
- Befragen Sie die Besitzer.
- Nehmen Sie neue Schiffe in Ihre Flotte auf, lassen Sie einige Schiffe zurück, um die Kolonie zu verteidigen.

Holen Sie sich über die Kolonie- und Orbit-Fenster Informationen über die Kolonie.
Fliegen Sie zu feindliche Flotten und Kolonien, und versuchen Sie, mit den Aliens zu verhandeln.
Fliegen Sie Planeten an, auf denen Anomalien entdeckt wurden, graben Sie Artefakte aus, und nehmen Sie Kontakt zu fremden Rassen auf.

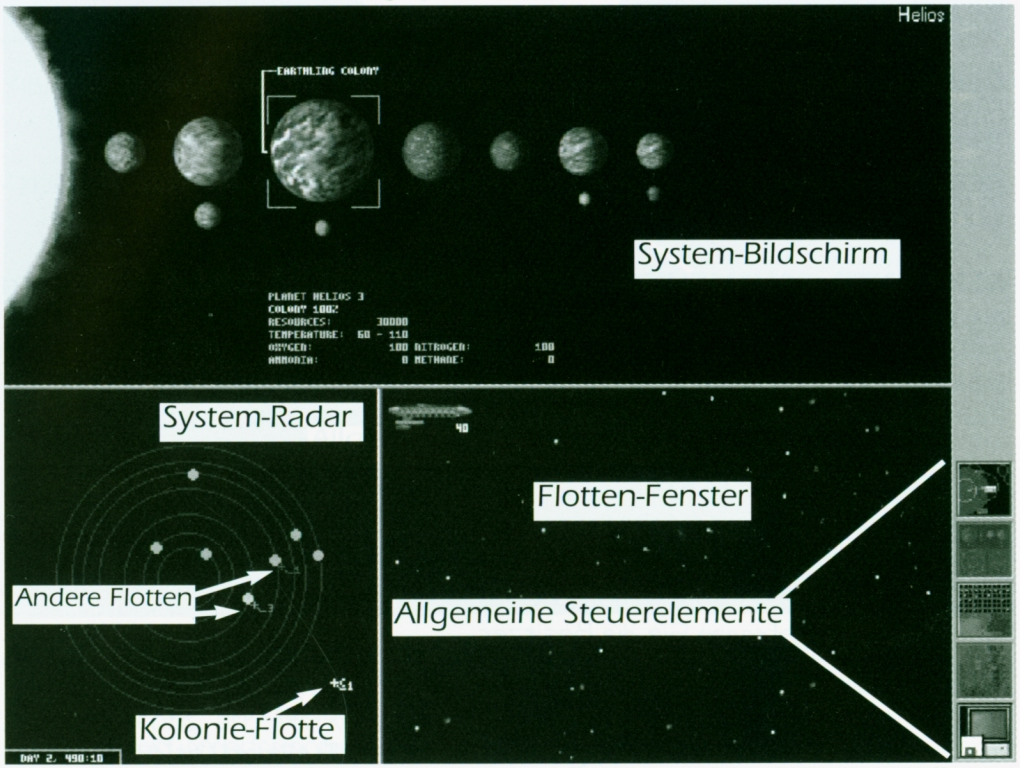
-Vlad

SYSTEM-BILDSCHIRM

Dieser Bildschirm zeigt das Sonnensystem, in dem sich Ihre Flotte gerade befindet. Der System-Bildschirm ist in drei verschiedene Fenster unterteilt und enthält an der rechten Seite eine Icon-Leiste mit den allgemeinen Steuerelementen.

Das System-Fenster am oberen Bildschirmrand zeigt eine stilisierte Ansicht der Sonne, ihrer Planeten und deren Monde. Der Name des Systems wird in der

oberen rechten Ecke des Fensters angegeben, des weiteren erhalten Sie eine Beschreibung aller wichtigen Planeten.
Das System-Radar im Fenster links unten zeigt eine Gesamtansicht aller Planeten und Flotten in diesem System. An der farbigen Codierung können Sie deren Gesinnung ablesen: grün = freundlich gesinnt, blau = neutral, rot = feindlich. Die aktive Flotte ist gelb markiert.



In der Flottenanzeige im Fenster unten rechts sehen Sie alle Raumschiffe der aktiven Flotte und die Besatzung dieser Schiffe.

SENSORINFORMATION: Scannen Sie einen Planeten oder Mond im System-Fenster, um die grundlegenden Sensor-Informationen darüber abzurufen. Kolonien, Ausgrabungsstätten und Sensor-Anomalien, die auf mögliche Ausgrabungsorte hinweisen, sind gelb dargestellt.

KOLONIE-FLOTTE BEWEGEN: Klicken Sie einen Planeten oder Mond an, um die Flotte dorthin zu verlegen. Wenn sich die Flotte in der Umlaufbahn eines Planeten befindet, dreht sich dieser um seine eigene Achse. Klicken Sie auf die rotierenden Halbraum-Portale, um sie zu benutzen.

AKTIVE FLOTTE ANWÄHLEN: Die zur Zeit aktive Flotte wird gelb dargestellt. Die Kolonie-Flotte ist standardmäßig dabei aktiviert. Per Rechtsklick im System-Radar deaktivieren Sie alle Flotten. Wenn keine Flotte aktiv ist, genügt ein Klick auf irgendeine grüne Flotte, um sie zu aktivieren.

AKTIVE FLOTTE VERLEGEN: Klicken Sie einen Planeten oder eine Flotte im System-Radar an, um die aktive Flotte dorthin zu verlegen.

ZWEI FLOTTEN ZUSAMMENLEGEN: Sie können zwei Flotten zusammenlegen, indem Sie eine Flotte auf eine andere schieben. Eine Flotte kann maximal aus 25 Raumschiffen bestehen. Falls die vereinigte Flotte mehr als 25 Schiffe umfassen würde, bilden die überzähligen Schiffe eine eigene Flotte.

EINZELNE SCHIFFE INNERHALB EINER FLOTTE BEWEGEN: Klicken Sie einzelne Raumschiffe im "Flotten"-Fenster an, um sie zu markieren. Klicken Sie dann im System-Radar auf einen Planeten oder eine Flotte, um die markierten Schiffe dorthin zu verlegen. Falls keine Einzelschiffe markiert sind, wird die gesamte Flotte verschoben. Mit einem Rechtsklick heben Sie alle Markierungen wieder auf. Sie können mehrere Schiffe gleichzeitig markieren, indem Sie den Cursor mit gedrückter Maustaste über das System-Radar „ziehen". Mit einem Klick auf ein markiertes Schiff wird dessen Markierung aufgehoben.

CHECKLISTE ORBIT-AKTIVITÄT

Nehmen Sie auf freundlich gesinnten Kolonien neue Mannschaften und Rohstoff-Einheiten an Bord, damit Sie neue Kolonien gründen können.

Falls Sie eine Anomalie finden, richten Sie eine Ausgrabungsstätte ein und bergen ein Artefakt.

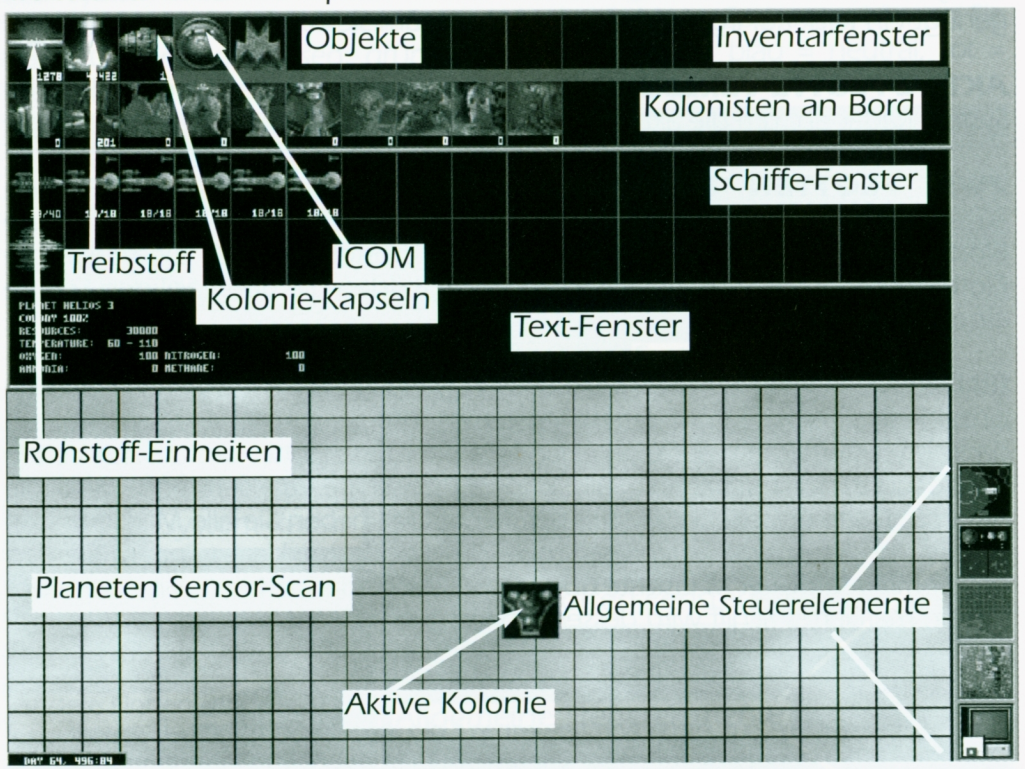
Falls an der Oberfläche des Planeten nichts gefunden wurde, dieser aber große Rohstoffvorkommen hat, scannen Sie die Oberfläche und prüfen, welche Rassen hier gute Kolonisten wären.

Falls sich Angehörige dieser Rasse an Bord Ihres Schiffes befinden sollten, richten Sie mit ihnen eine neue Kolonie ein. — Vlad

ORBIT-BILDSCHIRM

In diesem Bildschirm sehen Sie die Gegenstände, Mannschaften und Schiffe, die zur Kolonie-Flotte gehören, sowie ein Abtasterbild des Planeten, in dessen Orbit Sie sich befinden. Der Orbit-Bildschirm ist in vier Fenster unterteilt und enthält an der rechten Bildschirmseite eine Icon-Leiste mit den allgemeinen Steuerelementen.

Das Inventarfenster am oberen Bildschirmrand ist in drei Bereiche unterteilt. Die ersten drei Icons in der oberen Reihe zeigen den Bestand an Rohstoff-Einheiten, Treibstoff und Kolonie-Kapseln an Bord des Kolonieschiffs.



Die übrigen Icons in der oberen Reihe zeigen die Objekte an, die das Kolonieschiff mit sich führt, unter anderem das ICOM, den „Allzweckratgeber". Wenn das Kolonieschiff mehr als 14 Objekte enthält, erscheint unter den Objekten ein Regler. Verschieben Sie den Regler, um sich die gewünschten Gegenstände anzusehen.

Die zweite Icon-Reihe im Inventarfenster stellt die verschiedenen außerirdischen Rassen der Siedler dar, die das Kolonieschiff befördern kann. Unter jedem Icon finden Sie die Anzahl der Besatzungsmitglieder.

Im Schiffe-Fenster unterhalb des Inventarfensters sehen Sie alle Raumschiffe, die den Planeten umkreisen. Das Kolonieschiff ist immer das erste Icon in der obersten Reihe. Umkreist die Kolonie-Flotte eine Kolonie mit Raumbasis, erscheint diese als Icon unter dem Kolonieschiff.

Die Raumschiffe im Schiffe-Fenster werden mit ihrer momentanen und der maximalen Besatzungsstärke angezeigt. Schiffe, die zu der Kolonie-Flotte gehören, haben in ihrem Icon oben rechts eine kleine Markierung, die das Kolonieschiff repräsentiert.

Das Textfenster unterhalb des Schiffe-Fensters informiert über die Gegenstände im Inventar, Mitteilungen des Technikteams des Kolonieschiffs, Sensor-Meldungen und andere verfügbare Informationen.

Der Sensor-Scan am unteren linken Rand des System-Bildschirms zeigt durch verschiedene Farbschlüssel an, inwieweit der von der Kolonieflotte umkreiste Planet bewohnbar ist.

Die Oberfläche eines Planeten kann leer sein, Anomalien, Ausgrabungsstätten oder eine aktive Kolonie aufweisen. Wenn das Kolonieschiff eine oder mehrere Koloniekapseln mit sich führt und über eine ausreichend große Mannschaft verfügt, kann es selbst Ausgrabungsstätten oder Kolonien errichten.

Auf jedem Planeten kann nur eine Kolonie errichtet werden, über die jeweils eine fremde Rasse die Herrschaft besitzt. Eine Kolonie wird durch die dieser Rasse zugehörigen Mannschaftsmitglieder bevölkert , produziert die Schiffe dieser Rasse und ermöglicht es der Kolonieflotte, mit Angehörigen dieser Rasse zu kommunizieren.

Auf einigen Planeten sind Artefakte von hoher wissenschaftlicher Bedeutung verborgen. Sie werden auf dem Abtasterbild als Anomalien der Planetenoberfläche gemeldet. Das Kolonieschiff kann einen Suchtrupp zu dieser Stelle schicken, um die Artefakte zu bergen.

INFORMATIONEN VOM ICOM ANFORDERN: Klicken Sie zuerst auf das ICOM-Icon, dann auf "Gespräch mit", und unterhalten Sie sich mit ICOM.

EIN OBJEKT IN DER INVENTARLISTE MANIPULIEREN: Klicken Sie ein Objekt in der Inventarliste an, um die Optionen dafür einzusehen. Klicken Sie die gewünschte Option an, oder stornieren Sie mit einem Rechtsklick sämtliche Optionen.

MANNSCHAFT ENTSENDEN: Wenn Sie eines der Alien-Icons anklicken, erscheint die Mannschaftstransport-Box. Benutzen Sie die Regler, um die Mannschaft vom Kolonieschiff (auf der linken Seite) zu einer Kolonie, Ausgrabungsstätte oder den Schiffen (auf der rechten Seite) zu transportieren. Der Transport wird durch Anklicken einer beliebigen Stelle außerhalb der Mannschaftstransport-Box ausgeführt.

ROHSTOFFEINHEITEN TRANSFERIEREN: Klicken Sie das „Resource Units"-Icon (Rohstoff-Einheiten) an, und auf dem Bildschirm erscheint die RE-Transport-Box. Benutzen Sie den Regler, um die REs zwischen dem Kolonieschiff (auf der linken Seite) zu der Kolonie (auf der rechten Seite) zu transferieren. Klicken Sie eine Stelle außerhalb der RE-Transport-Box an, um den Transfer auszuführen.

SCHIFFE AUFRÜSTEN: Wenn Sie 1000 Rohstoffeinheiten und das für die Aufwertung benötigte Artefakt gefunden und erforscht haben, können Sie auf einer freundlich gesinnten Raumbasis ein Raumschiff aufrüsten. Klicken Sie zuerst die Raumbasis, dann das gewünschte Raumschiff an. Aufgerüstete Schiffe können eine größere Manövrierfähigkeit, mehr Energie, Feuerkraft oder eine größere Mannschaft erhalten.

BEWOHNBARKEIT FESTSTELLEN: Bewegen Sie den Mauszeiger über den Abtaster, und achten Sie auf die farbigen Balken unterhalb der einzelnen Rassen-Icons im Inventarfenster. Je mehr Balken gezeigt werden, desto höher ist die Produktivität der Kolonie dieser Rasse an dieser Stelle. Fünf grüne Felder bedeuten höchste Produktivität, keine Felder geringste Produktivität.

KOLONIE ERRICHTEN: Die Kolonie-Flotte kann Siedler auf einen unbewohnten Planeten entsenden, um dort eine Kolonie zu errichten. Bewegen Sie den Mauszeiger über den Abtaster, um den besten Standort für die neue Kolonie zu suchen. Klicken Sie den ausgewählten Standort und das Icon der Rasse an, die die Kolonie bevölkern soll. Schicken über den Regler der „Kolonie errichten"-Box Leute zur neuen Kolonie. Klicken Sie dann auf eine Stelle außerhalb der Box, um den Transport durchzuführen.

AUSGRABUNGSSTÄTTE ERRICHTEN: Klicken Sie auf eine Anomalie, um sie als Zielpunkt für die Errichtung einer Ausgrabungsstätte zu markieren. Wählen Sie dann die Rasse aus, die dort Grabungen durchführen soll. Schicken über den Regler der „Ausgrabungsstätte errichten"- Leute zum Grabungsort, und klicken Sie eine Stelle außerhalb der Box an, um den Transfer abzuschließen.

Die Ausgrabungen werden einige Zeit dauern. Sie können anhand der Prozentzahl im Ausgrabungsstätten-Icon den Fortschritt verfolgen. Das Kolonieschiff kann solange im Orbit warten oder seine Erkundungen fortsetzen und erst nach Abschluß der Grabungen zurückkehren.

Nach Abschluß der Ausgrabungen werden die Mannschaft und alle entdeckten Objekte zum Kolonieschiff zurückgeholt. Gegenstände von besonderer Bedeutung werden sofort im Inventarfenster angezeigt. Die Technik-Mannschaft des Kolonieschiffs oder das ICOM werden Ihnen einen Bericht zum Fund übermitteln. Weniger interessante Objekte werden zunächst nicht im Inventarfenster angezeigt. Ihr Technik-Team übermitteln Ihnen dazu nur dann einen Bericht, falls später doch noch wichtige Informationen darüber entdeckt werden sollten.

CHECKLISTE KOLONIE-AKTIVITÄT

Falls Sie noch nicht wissen sollten, welche Güter Sie benötigen, verändern am besten erstmal gar nichts. Die Kolonien wachsen selbständig und produzieren von jedem etwas.
Sollten Sie aber schon wissen, was Sie am dringendsten benötigen, stellen Sie den entsprechenden Regler auf maximale Produktion.

— Vlad

KOLONIE-BILDSCHIRM

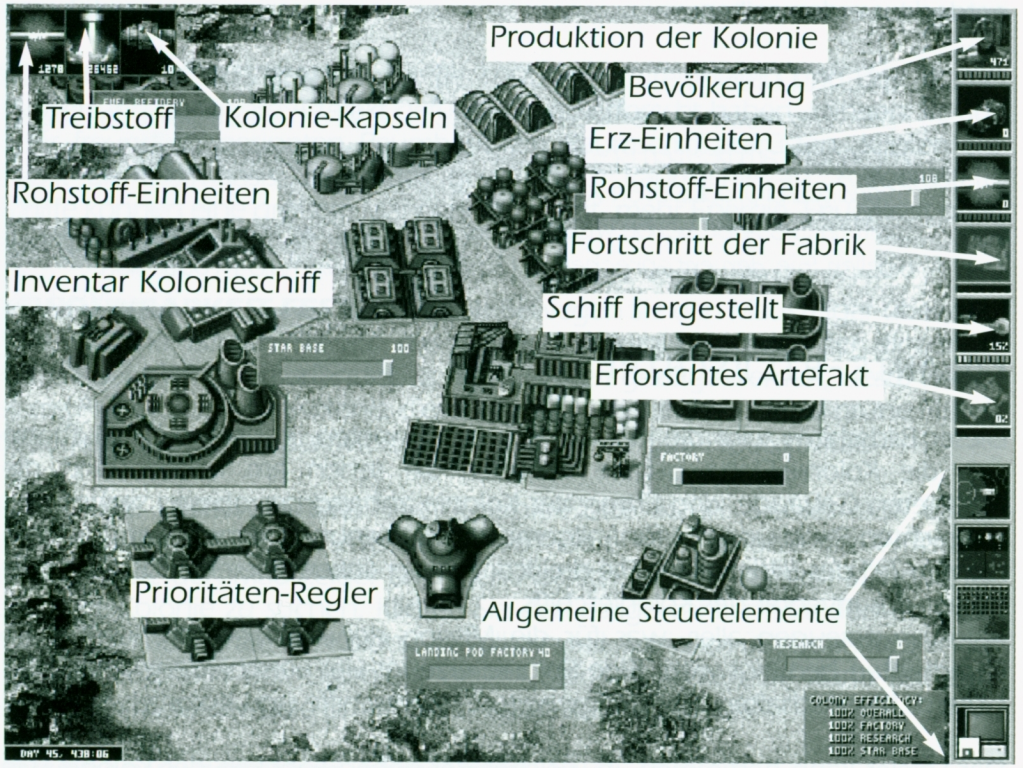
Dieser Bildschirm zeigt die Kolonie auf dem Planeten, in dessen Umlaufbahn sich die Kolonie-Flotte gerade befindet. Sie sehen am linken Rand die errichteten Gebäude, den Ertrag der Kolonie anhand der oberen sechs Icons am rechten Rand und die fünf allgemeinen Bedienungselemente am unteren rechten Teil des Bildschirms. Die drei Icons in der linken oberen Bildschirmecke zeigen das Inventar des Kolonieschiffs.
Kolonien erzeugen alles, was für die Mission der Kolonie-Flotte im Kessari-Quadranten benötigt wird. Eine Kolonie erzeugt vier verschiedene Arten von Gütern: Mannschaften, Rohstoffeinheiten, Raumschiffe und Koloniekapseln.

Der Spieler kann bestimmen, in welcher der sieben Fabriken der Kolonie wie viele Arbeitskräfte eingesetzt werden sollen. Ungeachtet der Größe der Bevölkerung einer Kolonie werden Arbeitskräfte und Rohstoffe entsprechend der Reglerstellung zugeteilt.
Die Herstellung von fertigen Gütern braucht Zeit. Die Kolonie produziert die Güter selbständig entsprechend der vom Spieler eingestellten Prioriäten. Die Kolonie-Flotte kann solange im Orbit warten oder ihre Erkundungen fortsetzen und erst dann zurückkehren, wenn die Herstellung der Güter abgeschlossen ist.

KOLONIEGEBÄUDE

Kolonien können sowohl auf Planeten als auch auf Monden errichtet werden. Zur Vereinfachung sagen wir einfach, daß sich alle Kolonien auf Planeten befinden. Die Produktivität einer Kolonie hängt davon ab, wo sie errichtet wurde und wie sie geleitet wird.

PRIORITÄTEN DER KOLONIE SETZEN: Stellen Sie die Regler für die Verteilung der Arbeitskräfte auf die einzelnen Fabriken ein, um die Produktivität der Kolonie zu steuern. Schieben Sie den Regler nach links, um die Priorität einer Fabrik zu vermindern, nach rechts, um sie zu erhöhen. Die Arbeitskräfte jeder Fabrik werden über und rechts neben dem Regler angezeigt.



Wenn jede Fabrik über eine unbegrenzte Zahl von Arbeitskräften verfügen könnte und der Anwender jeder dieser Fabriken oberste Priorität einräumen würde, dann würden alle Fabriken dieselbe Priorität und dieselbe Anzahl an Arbeitskräften erhalten. Ebenso würde verfahren, wenn der Anwender jeder Fabrik geringste Priorität einräumen und die wenigsten Arbeitskräfte zuteilen würde.

Wenn jedoch bei einer einzigen Fabrik Priorität und Arbeitskräfte auf Maximum eingestellt wurden und die Regler aller übrigen auf Minimum stehen, erhält diese eine Fabrik die gesamten Arbeitskräfte und die übrigen keine. Benutzen Sie deshalb Zwischenwerte, um die Prioritäten der Kolonie vorzugeben.

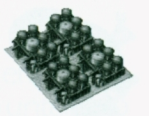
Jede Fabrik hat eine Obergrenze für die Kapazität an Arbeitskräften. Wenn eine Fabrik noch im Rohbau steht, kann sie eine Arbeitskraft-Kapazität von Null. Der

Spieler sollte aber trotzdem vorab Arbeitskräfte zuteilen, denn sobald das Gebäude fertiggestellt ist, erfolgt die Zuteilung dann automatisch. Wenn eine Fabrik vergrößert wird, kann sie mehr Arbeitskräfte einsetzen. Die Gesamtzahl der Arbeitskräfte, die auf die einzelnen Fabriken verteilt werden können, wird durch die Bevölkerungszahl der Kolonie begrenzt. Die Zahl der Arbeitskräfte aller Fabriken zusammengenommen kann etwas geringer sein als die Gesamteinwohnerzahl, da darin noch Manager und Verwaltungsmitarbeiter enthalten sind.

DIE VERSCHIEDENEN EINRICHTUNGEN:

TREIBSTOFF-RAFFINERIE: Hier werden Erz-Einheiten zu Interstellartreibstoff für die Kolonie-Flotte raffiniert. Raumschiffe benötigen für Flüge innerhalb eines Sonnensystems zwar keinen Treibstoff, doch wird die Reichweite des Warp Bubble-Interstellarantriebs der Kolonie-Flotte durch die Treibstoffmenge begrenzt. Sobald eine freundlich gesinnte Kolonie Treibstoff produziert hat, wird dieser automatisch an die im Orbit kreisende Kolonie-Flotte weitergegeben.

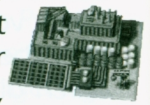
RAFFINERIE: Diese Fabrik wandelt Erz-Einheiten in Rohstoff-Einheiten um. Rohstoffeinheiten stellen eine allgemeine Währungseinheit dar, in der beim Bau von Fabriken, Raumschiffen und Koloniekapseln abgerechnet wird. Die Kolonie-Flotte kann von einer freundlich gesinnten Kolonie Rohstoffeinheiten erhalten und zu einer anderen Kolonie transferieren, sie für die Aufwertung von Raumschiffen verwenden oder an andere Rassen weitergeben.



MINEN: Hier werden die Erz-Einheiten des Planeten oder Mondes gefördert. Die Produktivität wird durch die eingestellte Anzahl Arbeitskräfte und die Rohstoffmenge des Planeten bestimmt. Sie können die Rohstoffmenge des Planeten ablesen, indem Sie den Mauszeiger über den entsprechenden Planeten im System-Fenster des System-Bildschirms führen. Je mehr Rohstoffe auf einem Planeten vorhanden sind, desto schneller schreitet die Produktion voran. Falls auf einem Planeten allerdings keine Rohstoffe vorhanden sind, kann auch nichts produziert werden.

FABRIK: Diese Fabrik wandelt Rohstoffeinheiten in neue Gebäude um oder vergrößert bereits vorhandene. Es werden

zuerst die Gebäude errichtet, die am nötigsten gebraucht werden. Falls die Kapazitäten der Minen, Raffinerien oder Bevölkerung fast ausgeschöpft sind, werden diese zuerst erweitert. Falls keines dieser Gebäude die Kapazität auch nur annähernd erreicht, andere Typen gebaut und vergrößert, und zwar je nach ihrer Priorität. Wenn alle Einrichtungen der Kolonie errichtet und voll ausgebaut sind, wird deren Kapazität auf Null heruntergefahren.



RAUMBASIS: Hier können Sie Rohstoffeinheiten gegen neue Raumschiffe eintauschen. Fertiggestellte Schiffe werden der Flotte zugeordnet, die sich im Orbit um den Planeten befindet.

LANDEKAPSELFABRIK: Hier werden Rohstoffeinheiten zu neuen Koloniekapseln umgewandelt. Die Koloniekapseln einer freundlich gesinnten Kolonie werden sofort nach ihrer Fertigstellung automatisch zu der im Orbit kreisenden Kolonie-Flotte transferiert.

FORSCHUNG: In dieser Einrichtung werden die im Kessari-Quadranten entdeckten Artefakte untersucht. Um ein Objekt zu erforschen, klicken Sie erst das entsprechende Objekt im Inventar-Fenster des Orbit-Bildschirms an und dann „Forschung". Sobald die Forschungen abgeschlossen sind, klicken Sie das Objekt nochmals an. Durch Klick auf „Untersuchen" erhalten Sie Informationen über die Funktionsweise dieses Objekts.

Für die Forschung werden keine Arbeitskräfte benötigt, solange es kein Objekt zur Untersuchung gibt. Sie sollten aber trotzdem sofort Arbeitskräfte zuteilen, damit diese mit ihrer Arbeit beginnen, sobald Sie ein Forschungsobjekt ausgewählt haben.

ICONS

BEVÖLKERUNG: Dieses Icon repräsentiert die Rasse, die die Kolonie kontrolliert. An der Zahl ersehen Sie die Größe der Bevölkerung. Der Balken unter dem Icon zeigt die momentane Auslastung der Kolonie an. Wenn sich die Bevölkerung vergrößert, errichtet die Fabrik neue Behausungen, um die zusätzlichen Bewohner aufzunehmen.

ERZ-EINHEITEN: Das Icon repräsentiert die in der Mine auf dem Planeten produzierten Erz-Einheiten. Die Anzahl der gelagerten Einheiten kann dort abgelesen werden. Erhöht sich dieser Wert, produziert die Kolonie die Erz-Einheiten schneller, als sie sie verbrauchen kann. Der Balken unterhalb des Icons zeigt die momentane Auslastung der Kolonie an. Wenn sich der Lagerbestand erhöht, errichtet die Fabrik weitere Lager, um den Überschuß aufnehmen zu können.

ROHSTOFF-EINHEITEN: Das Icon stellt die durch die Raffinerie produzierten Rohstoff-Einheiten dar. Die Zahl gibt die gelagerten Einheiten an. Erhöht sich dieser Wert, produziert die Kolonie die Rohstoff-Einheiten schneller, als sie sie verbrauchen kann. Der Balken unterhalb des Icons zeigt die momentane Auslastung der Kolonie an. Wenn sich der Lagerbestand erhöht, errichtet die Fabrik weitere Lager, um den Überschuß aufnehmen zu können.

FORTSCHRITT DER FABRIK: Das Icon gibt an, was in der Fabrik momentan erzeugt wird und wie weit sie damit bereits fortgeschritten ist. Der Balken und der Wert unterhalb des Icons zeigen die Dauer bis zur Fertigstellung an.

RAUMSCHIFFBAU: Das Icon zeigt an, welche Art Raumschiff derzeit auf der Raumbasis gebaut wird und wie weit die Konstruktion fortgeschritten ist. Der Balken und der Wert unterhalb des Icons zeigen die Dauer bis zur Fertigstellung an.

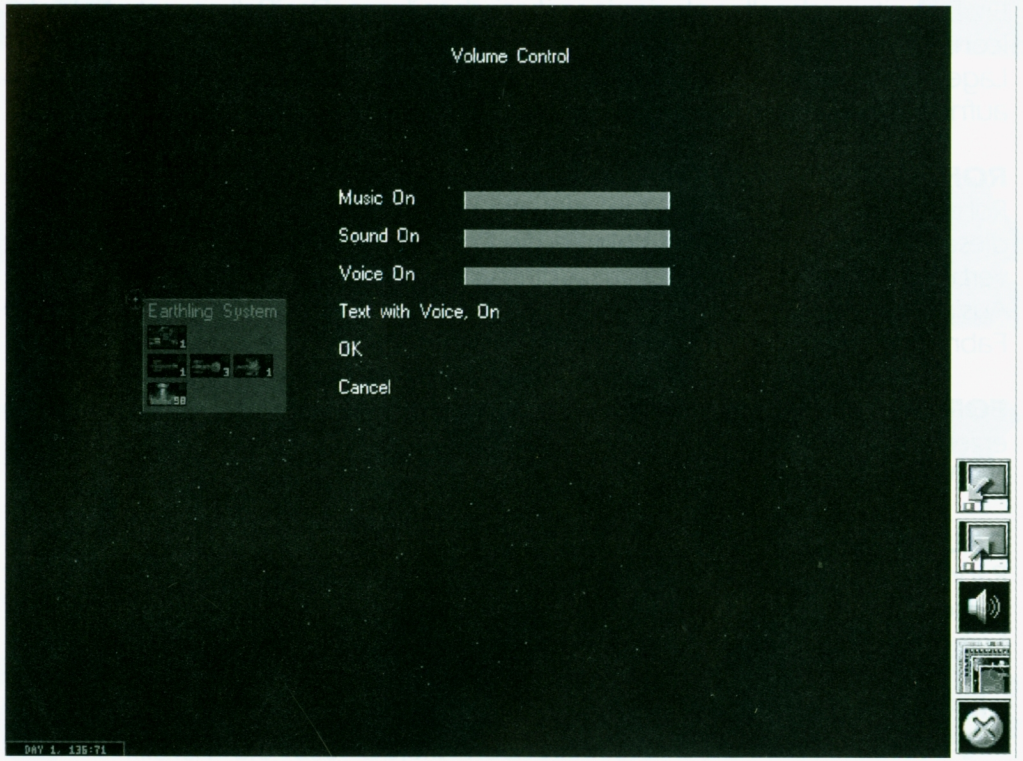
ERFORSCHUNG EINES ARTEFAKTS: Das Icon zeigt das derzeit erforschte Objekt und den Stand der Forschungen an. Der Balken und der Wert unterhalb des Icons zeigen die verbleibende Zeit bis zum Abschluß der Arbeiten an.

STEUERUNGSBILDSCHIRM

Dieser Bildschirm zeigt die Optionen, mit denen Sie das Spiel steuern können.

SPIEL SPEICHERN: Wenn Sie das „Save a game"-Icon (Spiel speichern) anklicken, erhalten Sie eine Liste aller bereits gespeicherten Spiele. Klicken Sie auf „Save a new file" (Speichern in neuer Datei), tippen Sie eine Beschreibung für das zu speichernde Spiel ein, und drücken Sie dann auf ENTER, um ein neues gespeichertes Spiel zu kreieren. Wenn Sie die Beschreibung eines bereits gesicherten Spiels anklicken, dessen Beschreibung überschreiben und auf ENTER drücken, wird das zuvor gespeicherte Spiel durch das derzeit laufende ersetzt. Bestätigen Sie das Ersetzen durch ein neues Spiel, indem Sie auf J für JA drücken, oder verlassen Sie den Bildschirm, indem Sie auf N für NEIN drücken. Falls die Auflistung mehr Spiele enthält, als auf einer Bildschirmseite

angezeigt werden können, setzen Sie den Mauszeiger an den Anfang oder das Ende der Liste, um den Bildschirm zu scrollen. Sie können außerdem in vielen Fenstern des Spiels mit Hilfe der F2-Taste das laufende Spiel abspeichern.



GESPEICHERTES SPIEL LADEN: Wenn Sie das „Load"-Icon (Laden) anklicken, erhalten Sie eine Liste aller bereits gespeicherten Spiele. Falls die Auflistung mehr Spiele enthält, als auf einer Bildschirmseite angezeigt werden können, setzen Sie den Mauszeiger an den Anfang oder das Ende der Liste, um den Bildschirm zu scrollen. Klicken Sie eines der angezeigten Spiele an, um es zu laden. Bestätigen Sie den Ladevorgang mit „Y" (ja), oder brechen Sie mit „N" (nein) ab. Sie können außerdem in vielen Fenstern des Spiels mit der F3-Taste Spiele laden.

SOUND EINSTELLEN: Klicken Sie auf „Configure" (Konfigurieren).

LAUTSTÄRKE DER HINTERGRUNDMUSIK EINSTELLEN: Benutzen Sie den „Music"-Regler für die Einstellung der Lautstärke. Sie können die Musik ausschalten, indem Sie den Regler ganz nach links setzen.

LAUTSTÄRKE DER SOUNDEFFEKTE EINSTELLEN: Benutzen Sie den

„Sound"-Regler für die Einstellung der Lautstärke. Sie können die Soundeffekte ganz ausschalten, indem Sie den Regler ganz nach links setzen.

LAUTSTÄRKE DER SPRACHAUSGABE EINSTELLEN: Mit dem „Voice"-Regler können Sie die Lautstärke der Sprachausgabe einstellen. Wenn Sie den Regler ganz nach links setzen, schaltÅ , in Sie die Sprachausgabe aus.

TEXT MIT DIALOG EIN/AUSSCHALTEN: Wenn Sie die Option „Text with Voice" anklicken, schalten Sie den Dialogtext der Aliens EIN oder AUS.

MIT SPEICHERUNG DER NEUEN EINSTELLUNGEN VERLASSEN: Klicken Sie auf „Ok", um zum Steuerungsbildschirm zu gelangen und die Änderungen zu speichern.

KONFIGURATION VERLASSEN OHNE ABZUSPEICHERN: Klicken Sie auf „Cancel", um zum Steuerungsbildschirm zu gelangen, ohne die Änderungen zu speichern.

ZURÜCK ZUM ADVENTURE-SPIEL: Klicken Sie auf „Weiterspielen", um in den Spielbildschirm zurückzugelangen, in dem Sie sich zuletzt befunden haben.

SPIEL BEENDEN: Klicken Sie auf „Verlassen", um das Spiel zu beenden und in das Titelbild zurückzugehen. Mit Druck auf J (für ja) bestätigen Sie, mit Druck auf N (für nein) brechen Sie ab.

DIALOGBILDSCHIRM

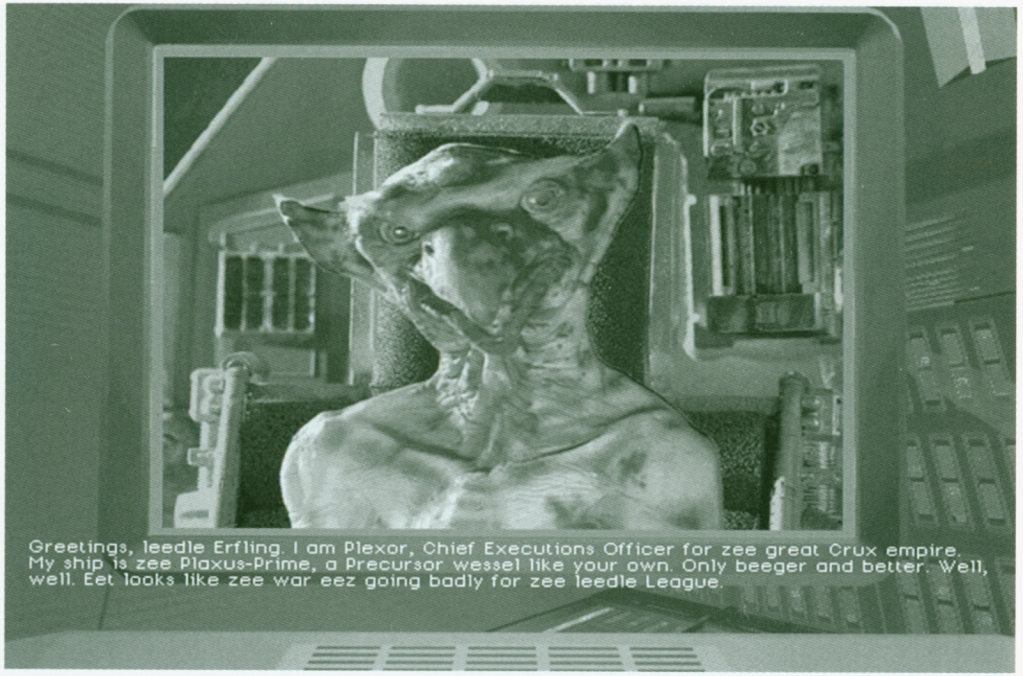
Während des Spiels lösen bestimmte Ereignisse häufig Dialoge aus. Der Captain eines Schiffes kann mit den Repräsentanten der verschiedenen Rassen, seiner Crew oder dem ICOM kommunizieren. Der Dialogbildschirm ist in einen großen Bildschirm und das Dialogfeld darunter aufgeteilt. Der ICOM-Bildschirm zeigt die Dialoge und Antworten am oberen Rand des Bildschirms.

Während eines Dialogs können Sie durch Anklicken von einer Aussage zur nächsten weitergehen. Nachdem der Sprecher geendet hat, erhalten Sie eine Auswahlliste: Wählen Sie eine Option durch Anklicken aus, um das Gespräch weiterzuführen.

Hell unterlegte Zeilen haben Sie bereits in einem Dialog verwendet. Wählen Sie eine dieser Zeilen aus, um sich diesen Dialog nochmals anzusehen, oder holen

Sie sich weitere Informationen bei einem zweiten Besuch.

Falls Sie „Text mit Sprachausgabe" auf AUS und „Sprachausgabe" auf EIN gestellt haben, wird nur die Auswahlliste Ihrer möglichen Antworten angezeigt, nicht aber der Dialogtext der Aliens.



DIE VERSCHIEDENEN RASSEN

Allgemeines Memorandum an alle Abteilungen

VON: Edgar Parvenu, Vorsitzender des RegStatGeneral
An: Captain des Liga-Kolonieschiffs, Star Control
CC: Col. Harry Foreman, Star Control

ACHTUNG:
Sie finden hier eine Zusammenfassung des Materials, um das uns der Captain vor Beginn seiner Mission zum Kessari-Quadranten gebeten hatte. Dieser RegStat-Report ist die verkürzte Fassung des Berichts der Liga-Akademie für Kadetten im ersten Ausbildungsjahr. Falls der Captain noch Fragen haben sollte, steht ihm die RegStat-Bibliothek mit ihren Enzyklopädien zur Verfügung. Damit sollen weitere Kosten für unnötige Nachforschungen vermieden werden.

DIE MITGLIEDER DER LIGA INTELLIGENTER RASSEN

Chmmr (ohne Abbildung)

Die Chmmr, halb lebende Kristalle, halb Maschinen, sind eine Kreuzung aus zwei Rassen der alten Allianz, den Chenjesu und den Mmrnmhrm. Die kristallinen Chenjesu willigten in diese Kreuzung ein, um die Ur-Quan zu besiegen. Die robotischen Mmrnmhrm willigten ein, weil ihre Schöpferin, die Mutter-Arche, sterbend darniederlag und sie ohne eine Möglichkeit der Reproduktion unweigerlich aussterben würden.

Die Chenjesu und die Mmrmhrm begannen mit der Kreuzung nach ihrer Niederlage, die sie durch die „Kzer-Za-Hierarchie der Kampfsklaven" erlitten hatten. Beide Rassen wurden gefangengenommen und auf dem Heimatplaneten der Chenjesu versklavt, wo sie mit dem „Verfahren" begannen. Die Kreuzung hätte normalerweise Jahrzehnte gedauert, hätte nicht ein Commander der Menschen einen Sonnenverstärker zur Energieerzeugung genutzt, der das Verfahren in wenigen Sekunden durchführen konnte. Diese Synthese brachte die Chmmr hervor, die mächtigste Rasse im Heimat-Quadranten der Galaxis. Die Rasse der Chmmr gehört zu den Gründern der Liga Intelligenter Rassen.

Menschen (Abbildung Mitte links)

Zweibeinige Humanoiden mit je zwei Augen und Ohren, einer Nase und einem Mund. Die Menschen unterscheiden sich in Augen-, Haar- und Hautfarbe, die von ganz hell bis dunkel variieren kann, und sind zwischen 1,75 und 2 m groß. Die Menschen werden vermutlich von einer Mischung aus Instinkt, Emotionen und Logik geleitet, wobei erstere zwei Motive meistens ausschlaggebend sind und von der persönlichen Einstellung abhängen. Menschen können entweder durch und durch böse oder gut sein — oder irgend etwas dazwischen.

Die Menschen gesellten sich erst ziemlich spät zu der ursprünglichen „Allianz der Freien Planeten", aber waren die Gründer der „Neuen Allianz", die die Hierarchie bekämpfte und den letzten Krieg gewann. Star Control war eine Institution der Menschen, die lange vor der ersten Allianz existierte, und schließlich die Grundlage für die Raum-Streitkräfte der Liga Intelligenter Rassen bildete.

Mykonen (Abbildung oben links)

Die Mykonen sind pilzähnliche Gebilde, besessen von „Juffo-Wup", dem Verlangen nach der Verbreitung ihrer Spezies über das gesamte Universum. Sie tauschen genetisches Material durch Aus- und Einatmen DNA-reicher Sporen und vermehren sich durch Keimbildung. Mykonen scheinen bereits im Erwachsenenstadium geboren zu werden und sind sofort in der Lage, Verantwortung zu übernehmen. Sie sind jedoch gelegentlich dramatischen Persönlichkeitsveränderungen unterworfen, bei denen eine andere Persönlichkeit von ihnen Besitz zu ergreifen scheint.

Mykonen fühlen sich in einer unwirtlichen Umgebung mit verrottetem Gestein und giftigen Ausdünstungen, die jede andere Spezies in Sekundenschnelle töten würde, am wohlsten. Unbestätigten Berichten zufolge wird angenommen, daß die Mykonen kein Produkt der Evolution sondern eine konstruierte Lebensform sind. Diese Berichte nennen die Mykonen ein biologisches Mehrzweckwerkzeug von unglaublich fortgeschrittenem Design.

Nach dem Sieg über die „Kzer-Za-Hierarchie der Kampfsklaven" im letzten Krieg wurden die Mykonen befreit und traten der Liga Intelligenter Rassen bei.

Orz (Abbildung unten links)

Die Orz sind Neulinge im Heimat-Quadranten. Physiologisch sind die Orz

Kiemenatmer, die Gase aus einer starken Äthanollösung aufnehmen. Was ihre mentalen Vorgänge angeht, so sind die Orz ... ungewöhnlich. Es existieren bislang keine Geräte, die ihre Sprache übersetzen könnten.

Der Ursprung der Orz ist nicht bekannt. Die Orz sagen von sich selbst, daß die Arilou Lalee'lay, die sie nicht mögen, von „oben" kommen, sie selbst von „unten". Die Arilou bestätigen, daß die Orz aus einer unbekannten Dimension stammen, und warnten uns, ihnen nicht zu sehr zu vertrauen. Wegen ihres Einsatzes im Kampf gegen die Kzer-Za akzeptierten die Orz jedoch eine Mitgliedschaft in der Liga Intelligenter Rasseny.

Pkunk (Abbildung Mitte oben)

Die Pkunk sind eine mysteriöse fliegende Spezies, die ihre gewalttätigen Artgenossen zurückließen, um eine friedliebende Enklave zu bilden. „Pkunk" bedeutet in ihrer Sprache „Frieden". Die Pkunk behaupten, in Kontakt mit einer „Höheren Macht" zu stehen. Oftmals äußert ein Pkunk hintergründige Worte über düstere Ereignisse oder verhängnisvolle Omen in der Zukunft. Über den Wahrheitsgehalt der „Weisheiten" der Pkunk kann man sich streiten. Die Pkunk sind von Natur aus friedfertige Wesen und daher Mitbegründer der Liga. Sie beteiligen sich engagiert an allen Verteidigungsmaßnahmen der Liga.

Die meisten Pkunk sind zu ihren alten Artgenossen, den Yehat, zurückgekehrt. Einige von ihnen sind jedoch auf dem Heimatplaneten der Pkunk verblieben. Die Pkunk dieses Planeten sind bei der Mission zum Kessari-Quadranten vertreten.

Spathi (Abbildung Mitte rechts)

Die Spathi haben um ihren größten Charakterzug, die Feigheit, eine blühende Zivilisation entwickelt. Sie sind schmächtig und dünnhäutig, ihre lebenswichtigen Organe von einem harten Panzer umgeben. Die Spathi besitzen nur ein großes Auge auf einem dicken, festen Stiel, der aus ihrem Oberkörper herausragt.

Die neueste Quelle für ihre ständige Angst ist das „Absolute Böse", über dessen Natur und Absichten die Spathi noch nichts herausgefunden haben. Sie behaupten, daß es sich ganz knapp außerhalb der Reichweite ihrer empfindlichsten Sensoren befinden würde, und meinen, daß dies allein „Beweis genug für die schändlichen Absichten des 'Absolut Bösen' sei".

Eine gemeine List ließ die Spathi zu Kampfsklaven der Kzer-Za-Hierarchie werden, aber sie waren niemals sehr aggressive Kämpfer. Nach dem Krieg wurden die Spathi befreit und errichteten schnell eine eigene Version der

Kzer-Za-Sklavereischilds, um Spatiwa von der Außenwelt abzuschirmen und den Kontakt zu anderen Rassen zu vermeiden. Trotzdem haben sie ihre beschützte Heimatwelt verlassen, um der Liga in der momentanen galaktischen Krise beizustehen, und sind nun (wenn auch widerwillig) aktive Mitglieder der Liga.

Supox (ohne Abbildung)

Die Supox Utricularia — landläufig nur als Supox bekannt — sind intelligente, freundliche Pflanzenwesen, die aus einer semimobilen Symbiontenart hervorgingen. Sie wissen selbst, wie ungewöhnlich ihr Entwicklungsweg zu sein scheint. Ein Supox erwähnte einmal, „viele unserer Leute betrachten diesen Widerspruch als Beweis unserer göttlichen Abstammung." Der Symbionten-Ursprung ist an der augenblicklichen Beziehung zu den Utwig zu erkennen. Die Supox suchen die Utwig Anleitung und benutzen die Kultur der Utwig als Vorbild für ihre eigene Zivilisation.

Syreen (Abbildung Mitte unten)

Die Syreen sind zweibeinige Humanoiden und gleichen den Menschen der Erde. Ihr Heimatplanet wurde vernichtet, als ein „Deep Child" der Mykonen tektonische Beben verursachte, die unwiederbringlich die Atmosphäre des Planeten verseuchte. Die Überlebenden der Raumpatrouille (überwiegend weiblich) bauten die orbitalen Raumstationen zu großen Sternenkreuzern um und machten sich auf die Suche nach einem neuen Heimatplaneten.

Die Syreen waren inoffizielle Mitglieder der ersten „Allianz der Freien Planeten". Als Ausgleich für ihre dezimierte Bevölkerung entwickelten die Wissenschaftler der Syreen einen psionischen Verstärker, mit dem sie selbst die unwilligste fremde Rasse dazu zu zwingen, als treue und enthusiastische Besatzung auf einem Syreen-Schiff zu dienen. Die Mannschaften der Syreen können ein unglaubliches Panoptikum aus den verschiedensten Rassen sein.

Als die erste Allianz durch die Hierarchie besiegt worden war, weigerten sich die Syreen, sich auf einem durch die Kzer-Za ausgesuchten Planeten versklaven zu lassen. Im letzten Krieg kämpften viele Syreen heldenhaft gegen die Hierarchie. Nach dem Sieg der „Neuen Allianz" wurde die neue Heimatwelt der Syreen befreit, und die Syreen wurden Mitglied der „Liga der Intelligenten Rassen".

Ur-Quan Kzer-Za (Abbildung unten rechts)

Rein äußerlich ähneln die Ur-Quan riesigen, zehn Meter langen Raupen. Die

grünhäutigen Kzer-Za und die schwarzhäutigen Kohr-Ah sind Unterarten der ausgestorbenen braunen Original-Ur-Quan. Die grünen Ur-Quan nahmen vor über 20000 Jahren den Namen des Wissenschaftlers Kzer-Za an, der ihnen den Schlüssel zur Beendigung ihrer geistigen Versklavung in die Hand gab.

Nachdem sie ihre Freiheit wiedergewonnen hatten, nahmen die Unterarten der Ur-Quan gegensätzliche Doktrinen an, die sicherstellen sollten, daß die Ur-Quan niemals mehr zu Sklaven werden würden. Die Kzer-Za eigneten sich den „Weg des Jetzt und Immer" an. Jede intelligente Spezies würde unterworfen und vor die Wahl gestellt werden, entweder für immer Sklaven der Kzer-Za zu sein oder die Waffen im Dienst der „Hierarchie der Kampfsklaven" zu ergreifen. Die Kohr-Ah hingen der „Ewigen Doktrin" an, die die absolute Vernichtung aller Nicht-Ur-Quan vorschrieb.

Im letzten Krieg waren die Kohr-Ah nahe daran, die Kzer-Za zu unterwerfen, wurden jedoch ihrerseits durch den genialen Einsatz der unschätzbar wertvollen Precursor-Artefakte zurückgetrieben, ohne die die eigentlich unzerstörbare Kampf-Plattform Sa-Matra nie hätte vernichtet werden können. Nachdem die Bedrohung durch die Sa-Matra nicht mehr bestand, schlugen die vereinten Streitmächte der erweiterten „Neuen Allianz der Freien Planeten" die Kzer-Za und Kohr-Ah.

Nach dem Krieg wurden alle Kampfsklaven befreit und die Ur-Quan-Flotten auf ein Minimum reduziert. Die Kzer-Za vertraten die nun vereinten Ur-Quan bei allen Verhandlungen. Den Ur-Quan wurde eine Mitgliedschaft auf Probe in der Liga Intelligenter Rassen zuerkannt. Sie nehmen an dieser Mission teil, um ihre Loyalität zur Liga unter Beweis zu stellen.

Utwig (Abbildung in der Mitte)

Die Utwig sind eine Rasse intellektueller Humanoiden mit einer sehr alten und hochentwickelten Kultur. Dies zeigt sich durch ihr komplexe „Maskenetikette", die genau vorschreibt, welche der 1800 Standard-„Gesichts-Apparaturen" zu welchem Anlaß getragen werden sollte. Die Utwig-Gesellschaft ist stark auf ein seltsames Gerät fixiert, das sogenannte „Ultron". Sie glaubt daran, daß es ihnen eine höchst angenehme Zukunft garantiert.

Vux (Abbildung oben rechts)

Die Vux gleichen einäugigen humanoiden Tintenfischen von der Erde. Obwohl sie sehr sensibel sind, was ihre äußere Erscheinung angeht, können sie den Anblick anderer Rassen, insbesondere der Menschen, nur schwer

ertragen. Die Vux kämpften erfolgreich als Kampfsklaven und stürzten sich begeistert auf jede andere Rasse, auf die die Kzer-Za sie ansetzten.

Nach Beendigung des letzten Krieges trennten sich die Vux von der Hierarchie und boten sich als neues Mitglied der Liga Intelligenter Rassen an. Sie zögerten den Beitritt zur Liga so lange wie möglich heraus, stimmten schließlich aber doch zu, um an dieser Mission teilnehmen zu können.

WEITERE WICHTIGE RASSEN

Arilou Lalee'lay (ohne Abbildung)

In der zweiten Hälfte des zwanzigsten Jahrhunderts wurde die Erde häufig von den Arilou besucht. Sie waren verantwortlich für die vielen Untertassensichtungen, Korn-Kreise, Entführungen durch Außerirdische und ähnliche alberne Scherze. Die Arilou sind blaßhäutige Humanoiden, etwa 1,5 m groß, mit großen Köpfen und dunklen, seelenvollen Augen. Obwohl die Arilou nicht sprechen (sie kommunizieren durch direkte telepatische Verbindung), haben sie einen Mund, der fast immer zu einem breiten, unschuldigen Lächeln verzogen ist.

Die Arilou Lalee'lay bewahren strengstes Stillschweigen über ihr Volk und ihre Motive. Erst im Jahre 2116 stand ihre Existenz mit Sicherheit fest, als sie ganz unvermittelt auf dem Mond der Erde auftauchten und um Aufnahme in die originale „Allianz der Freien Planeten" nachsuchten. Nach dem letzten Krieg verschwanden die Arilou spurlos, und so konnte ihnen die Mitgliedschaft in der Liga leider nie offiziell angeboten werden.

Precursors (ohne Abbildung)

Über die gesamte Galaxis verstreut finden sich immer wieder Ruinen und Artefakte dieser Rasse, die „Precursor" bezeichnet wird. Trotz all dieser Artefakte wissen wir recht wenig über sie. Wir wissen, daß die Precursors anscheinend gigantische beinlose Wesen, aber mit überragender Intelligenz waren. Die meisten der Precursor-Funde scheinen technischer Art zu sein.

Unbestätigten fremden Berichten zufolge haben die Precursors die „Regenbogen-Welten" entweder entdeckt oder erbaut. Wir wissen jedoch nicht wie oder warum. Die zehn Regenbogen-Welten im Heimat-Quadranten scheinen eine Art Wegweiser zum Kessari-Quadranten im Herzen der Galaxis darzustellen. Dieselben Berichte behaupten, daß die Precursors die Antwort zu einem großen Geheimnis gefunden hätten, bevor sie vor mehr als 235000 Jahren spurlos verschwanden.

RAUMSCHIFFE - TECHNISCHE DATEN

ZUSAMMENFASSUNG DER MISSIONSDATEN, ZUSAMMENGESTELLT 2181
PRIORITÄT EINS ALPHA, KOMPILIERT IN ZUSAMMENARBEIT MIT H.L.
3 #1232 . 3 . 3 . 55 . 1/2A

Herausgegeben von der Geheimdienstabteilung Abteilung "Synthetische Spezialrekonstruktion, Intergalaktic Intelligence" (SSRII), Star Control-Hauptquartier, Genf/Schweiz

Dieses Dokument ist Geheimsache und steht unter der Schirmherrschaft der Vorläufigen Regierung der Erde und Star Control. Die hierin enthaltenen Informationen dürfen unter keinen Umständen an Außenstehende weitergegeben werden — die Rassen der Liga inbegriffen.

SCHIFFE IM KESSARI-QUADRANTEN

Die zusammengestellten Daten über die Schiffe im Kessari-Quadranten entsprechen dem aktuellen Stand zum Zeitpunkt der Erstellung dieses Dokuments: Beachten Sie, daß die Daten aus allen derzeit verfügbaren Quellen stammen und als unvollständig und nur behelfsmäßig zu betrachten sind. Die Ausführung einer Strategie auf dem Schlachtfeld, nur basierend auf diesen Folgerungen, liegt im Ermessen des Captains.

ClairconctlarPinnacle

Offizielle Zugehörigkeit: Crux
Primärwaffe: Starke tridirektionale Geschosse
Sekundärfähigkeit: Start und Teleportation zum Warpstrahl

DaktaklakpakVivisector

Offizielle Zugehörigkeit: Crux
Primärwaffe: Relativ kräftiger Bohrer (Verwendung mit Greifarmen)
Sekundärfähigkeit: Raketenminen (hinten), die einzeln zwar schwach, im Verbund jedoch gefährlich sind

Doog-Constructor

Offizielle Zugehörigkeit: Crux
Primärwaffe: Schwache aber schnelle, kleine zielsuchende Flugkörper

Sekundärfähigkeit: Repariert Außenhülle

Exquivan-Enigma

Offizielle Zugehörigkeit: keine – defensive Einzelgänger
Primärwaffe: Schwache aber schnelle und intelligente Lenkwaffen
Sekundärfähigkeit: Teleportiert Gegner

Harika/Yorn-Ravager

Offizielle Zugehörigkeit: Crux
Primärwaffe: Mäßig starke, nach vorn schießende Bolo-Geschosse
Sekundärfähigkeit: Schubkraftsprint

Herald-Eradicator

Offizielle Zugehörigkeit: unbekannt
Primärwaffe: Mäßig starke, ziemlich schnelle nach vorn schießende Flugkörper mit sehr großer Reichweite
Sekundärfähigkeit: Tarnung

K´tang-Crippler

Offizielle Zugehörigkeit: Crux
Primärwaffe: Weite Geschoßstreuung in Flugrichtung
Sekundärfähigkeit: Starke Streuminen (im Heck)

LK-Sanctorum

Offizielle Zugehörigkeit: keine
Primärwaffe: Schwache, aber schnell oszillierende Geschosse mit großer Reichweite in Schußrichtung
Sekundärfähigkeit: Phasenwechsler

Owa-Voyager

Offizielle Zugehörigkeit: Keine
Primärwaffe: Starker zielsuchender Verbund-Flugkörper mit großer Reichweite
Sekundärfähigkeit: Steuerungsbehindernde Flugkörper (im Heck), die keine Beschädigungen hervorrufen

Ploxis-Plunderer

Offizielle Zugehörigkeit: Crux
Primärwaffe: Schwache, kleine Zielsuch-Flugkörper mit großer Reichweite
Sekundärfähigkeit: Selbstausrichtender Schutzschild

Vyro-Ingo-Invader

Offizielle Zugehörigkeit: Keine
Primärwaffe: Schwacher Schutzschild
Sekundärfähigkeit: Hinterläßt schwache Wellen

Xchagger-Exclave

Offizielle Zugehörigkeit: Liga
Primärwaffe: Schwache, aber schnelle Doppelgeschosse in Flugrichtung
Sekundärfähigkeit: Nicht beschädigende Rotationsumkehrgeschosse (im Heck)

SCHIFFE IM LIGA-QUADRANTEN

Nachstehend folgt eine Zusammenstellung von Informationen über alle Schiffe der Liga-Rassen, die sich derzeit im Kessari-Quadranten befinden. Die Aufzeichnungen weisen auf die Stärken und Schwächen der einzelnen Liga-Schiffe hin. Die Informationen wurden für die Ausführung auf Liga-Simulationscomputern zusammengestellt und sind als Lehrmaterial für den Captain vorgesehen. Die Notwendigkeit, diese Informationen Anderen vorzuenthalten, soll nicht als Mißtrauen gegenüber den Motiven oder der Loyalität der Liga-Mitglieder gewertet werden; bei der Existenz dieser Auflistung und deren Inhalts handelt es sich um geheime Informationen. Die Verbreitung dieser Informationen bedeutet Insubordination gegenüber Star Control und Verrat gegen die Provisorische Erdregierung.

Arilou Lalee´lay-Skiff

Offizielle Zugehörigkeit: Keine (sind der Liga jedoch freundlich gesinnt). Primärwaffe: Schwächliche aber schnelle zielsuchende Laserwaffen
Sekundärfähigkeit: Teleporter

Chmmr-Avatar

Offizielle Zugehörigkeit: Liga
Primärwaffe: Mäßig starke aber schnelle Laser in Flugrichtung
Sekundärfähigkeit: Traktorstrahl

Kolonieschiff

Offizielle Zugehörigkeit: Liga – Precursordesign, von Menschen gebaut
Primärwaffe: Schwache, kleine Raketen in Flugrichtung
Sekundärfähigkeit: Schwache, aber schnelle Präzisionsabwehrgeschosse

Menschlicher Kreuzer

Offizielle Zugehörigkeit: Liga
Primärwaffe: Mäßig starke zielsuchende Flugkörper in Flugrichtung
Sekundärfähigkeit: Schwache Präzisionslaser

Mykonen-Kapselschiff

Offizielle Zugehörigkeit: Liga
Primärwaffe: Mächtige Langstrecken-Plasmageschütze
Sekundärfähigkeit: Mannschaftsrettung

Orz-Nemesis

Offizielle Zugehörigkeit: Liga
Primärwaffe: Mäßig starke Langstrecken-Flugkörper (rotierender Geschütz- turm)
Sekundärfähigkeit: Einsatz von Weltraum-Marines – sehr destruktiv, falls Ziel erreicht wird

Pkunk-Fury

Offizielle Zugehörigkeit: Liga
Primärwaffe: Schwache, aber schnelle tridirektionale Geschosse
Sekundärfähigkeit: Energierückgewinnung (Beleidigung)

Spathi-Eluder

Offizielle Zugehörigkeit: Wer auch immer ihnen gerade am sichersten zu sein scheint
Primärwaffe: Schwache, aber schnelle Geschosse in Flugrichtung
Sekundärfähigkeit: Schwache rückwärtszielende Torpedos (BUTTs)

Syreen-Penetrator

Offizielle Zugehörigkeit: Liga
Primärwaffe: Schwache, kleine Flugkörper in Flugrichtung
Sekundärfähigkeit: Sirenengesang – potentiell schädlich, falls ihre Opfer gefangengenommen oder getötet werden, bevor sie geholt werden können

Ur-Quan Kohr-Ah-Marauder

Offizielle Zugehörigkeit: Liga – kurzfristige Änderungen jederzeit möglich
Primärwaffen: Mäßig wirksame Diskus-Geschosse unterschiedlicher Reichweite
Sekundärfähigkeit: Feuer-Ring Inkohärenter und Ewiger Zerstörung (das FRIED-System) – einzelne Feuerbälle sind relativ wirkungslos, in größerer Menge jedoch sehr effektiv

Ur-Quan Kzer-Za-Dreadnought

Offizielle Zugehörigkeit: Liga – von der momentanen Laune abhängend
Primärwaffe: Kraftvolle Fusionsblitzraketen
Sekundärfähigkeit: „Jäger starten" – großes Zerstörungspotential, falls Ziel erreicht wird

Utwig-Jugger

Offizielle Zugehörigkeit: Liga
Primärwaffe: starke, schnelle Pfeilstreuung in Flugrichtung
Sekundärfähigkeit: Schutzschild (Treffer stärken ihn)

Vux-Intruder

Offizielle Zugehörigkeit: Liga–von Stimmungsschwankungen abhängig
Primärwaffe: Laser in Flugrichtung – kann sehr lange feuern
Sekundärfähigkeit: Abschuß von nicht-zerstörenden, aber bremsenden Haftminen (in Fachkreisen „Napfschnecken" genannt)

OPTIMALER SPIELSPASS MIT STAR CONTROL 3

Es gibt viele Möglichkeiten, sich während der Mission im Kessari-Quadranten zu amüsieren und Star Control 3 als Gewinner zu beenden. Und alle sind erlaubt! Sie machen es absolut richtig, wenn Sie so viel Spaß beim Spiel wie nur möglich haben. Sie können sich darauf konzentrieren, alles zu erforschen, Sie können ein Netz von Kolonien auf den vielversprechendsten Planeten aufzubauen oder aber eine Wahnsinnsflotte auf die Beine zu stellen, um Ihre Gegner zu erledigen. Oder lassen Sie sich beflügeln, und probieren Sie alles zusammen aus!

Sie werden sehen, daß Ihre wichtigste Aufgabe in der Entdeckung von und dem Verhandeln mit fremden Rassen liegt. Sie können ihnen dabei helfen, Krisen im Quadranten zu beenden. Und umgekehrt erhalten Sie dann Hilfe, die Sie für den erfolgreichen Abschluß Ihrer Mission benötigen. Achten Sie auf Hinweise, die Sie während Ihrer Gespräche mit den Außerirdischen erhalten. Sie können den Hinweisen folgen, wann immer Sie dazu Lust haben, es gibt keine vorgegebene Reihenfolge. Die Hinweise zeigen Ihnen, wie Sie die Mission durchführen und das Spiel gewinnen können.

BEISPIEL

Überprüfen Sie Helios, das System, in dem Sie starten. Fliegen Sie zur Kolonie auf Helios 3. Sprechen Sie mit dem Kommandanten, und gesellen Sie sich zu

den Kreuzern. Überprüfen Sie das im Orbit von Helios 4 kreisende Schiff, und verteidigen Sie sich, falls dies notwendig ist. Sie werden auf der Oberfläche von Helios 4 eine Anomalie entdecken; bergen Sie sie und finden Sie heraus, um was es sich dabei handelt. Wenn die Treibstoffraffinerie der Kolonie in Betrieb ist, prüfen Sie anhand der Quadrantenkarte, wie weit Sie warpen können. Wenn Sie genug Treibstoff für eine Rundreise an Bord haben, warpen Sie zu Goshen, der nächstliegenden Sonne. Untersuchen Sie absolut alles in Goshen, und setzen Sie dann Ihre Erforschung des Kessari-Quadranten von dort aus fort.

ALLGEMEINE TIPS

Wenn Sie auf Helios starten, wechseln Sie zum Systembildschirm und sprechen mit der Kolonie.
Folgen Sie auf Ihren ersten Ausflügen den Checklisten für die Bildschirme in Ihrem Handbuch.

Experimentieren Sie! Klicken Sie Planeten, Sonne und Objekte an, um zu sehen, was passiert. Falls Sie unsicher sein sollten, was als nächstes passiert, drücken Sie die F2-Taste, um zuerst das Spiel zu speichern.

Benutzen Sie die Beschreibungen der gespeicherten Spiele, um Ihre Reise chronologisch aufzuzeichnen.

Sie können außerdem die F5-Taste drücken, um Informationen vom ICOM zu erhalten.

Kämpfen Sie mit dem Kolonieschiff nur, wenn Sie sicher sind, den Kampf auch wirklich zu gewinnen. Sie können die Hauptziele der Mission nur erreichen, wenn Sie mit vielen verschiedenen Fremden in Verbindung treten.

Machen Sie sich am Anfang keine Gedanken über die verstreichende Zeit.

Falls Ihnen die Geschwindigkeit des Zeitablaufs nicht gefällt, stellen Sie auf der Spieluhr die Geschwindigkeit neu ein.

Sie sind der Anführer der Expedition, vertrauen Sie Ihrer computerisierten Mannschaft:

- Ihre Technik-Teams melden es Ihnen, wenn sie interessante Informationen finden.
- ICOM erinnert sich an alle wichtigen Dinge, die auf Ihrer Reise passieren.

- Die Kolonien entwickeln sich von alleine und produzieren alles, was Sie benötigen.
- Der Computer kann sogar die Raumschiffkämpfe für Sie führen.

Sie besitzen viele verschiedene Rohstoffe, zögern Sie nicht, sie zum Erreichen Ihres Ziels einzusetzen:

- Als erstes benötigen Sie soviel Treibstoff und Erz, wie Ihre Kolonie erzeugen kann.
- Nutzen Sie überschüssige Rohstoff-Einheiten etablierter Kolonien, um neue Kolonien schneller voranzutreiben.
- Genau wie Treibstoff oder Koloniekapseln stellen auch Raumschiffe einen entbehrlichen Rohstoff dar.
- Verschwenden Sie Ihre wertvollen Koloniekapseln nicht an unb wohnbaren Planeten ohne Rohstoffvorkommen.

TECHNISCHE HILFE UND KUNDENSERVICE

Die aktuellsten technischen Hinweise finden Sie in der Datei HELP.ME. Diese Datei enthält die neuesten Informationen über die Installation und bekannte Fehler des Programms. In der Datei README.TXT finden Sie die aktuellsten Handbuchergänzungen.

Sie haben technische Probleme beim Installieren der Software oder stecken mitten im Spiel fest und wissen nicht weiter? Kein Problem - unsere Hotline-Mitarbeiter helfen Ihnen gerne weiter. Tips und Tricks sowie alle weiteren Informationen zu unseren Produkten erhalten Sie ebenfalls zu den angegebenen Zeiten unter folgender Telefonnummer:

Dienstags, mittwochs und donnerstags zwischen 15.00 und 18.00 Uhr,
Tel. 040-278 55 306

Sie können uns auch gerne schreiben:

Warner Interactive
Entertainment Germany GmbH
Kundenservice
Lachnerstraße 2
D - 22083 Hamburg

Halten Sie bei Anfragen an den Kundendienst Angaben über den Hersteller Ihrer Sound- und Videokarte sowie übrige Systemkomponenten griffbereit. Die Eintragungen in Ihren AUTOEXEC.BAT- und CONFIG.SYS-Dateien könnten ebenfalls hilfreich sein. Sie finden diese Dateien im Wurzel-Verzeichnis auf Ihrer Festplatte.

ONLINE-HILFE:
Accolade bietet Kundendienst, Neuigkeiten, Demos, technische Unterstützung und viele andere Informationen über die nachstehenden Online-Dienste an:

America Online: Industry Connection, Kennwort: Accolade
CompuServe: Game Publishers' A Forum, GO GAMAPUB
Internet: techelp@accolade.com
WWW: http://www.accolade.com

LIZENZVEREINBARUNG

Der Käufer erwirbt das Softwareprodukt (die Software) und das dazugehörige Handbuch mit Genehmigung der Fa. Accolade, Inc. und erkennt die nachfolgenden Vereinbarungen mit dem Öffnen der Verpackung, des Handbuchs und/oder der Benutzung der Software an. Durch die Anerkennung dieser Lizenz erwirbt der Käufer keinerlei Rechte an der Software oder dem Handbuch, ausgenommen derjenigen Rechte, die in dieser Lizenz ausdrücklich genehmigt werden. Die Software und das dazugehörige Handbuch dürfen

nicht vervielfältigt werden. Der Wiederverkauf oder Transfer der Software oder des Handbuchs ist nicht gestattet. Der obengenannte Ersatz ist der einzige und exklusive Ersatzanspruch, den der Käufer geltend machen.

Accolade, Inc. haftet in keinem Fall für direkte, indirekte, besondere oder unabsichtliche Schäden, sowie Folgeschäden, die sich aus der Benutzung der Software oder des Handbuchs ergeben. Über die vorgenannte Garantie hinaus gewährt Accolade keine weiteren Garantien hinsichtlich der Software oder des Handbuchs, weder ausdrücklicher noch stillschweigender Art und lehnt jede Verantwortung bezüglich der Verkäuflichkeit oder der Eignung für einen bestimmten Zweck ausdrücklich ab.

MITWIRKENDE

WARNER INTERACTIVE

Produkt-Manager: Claire Warnford-Davis
QS: Jamie Barber

ACCOLADE

Entwicklung
Produktion: George MacDonald
Assoziierter Produzent: Allen Edwards
Produktionsassistenz: Daniel Tyrell
Unterstützung beim Melee-Schiffsdesign: Russell Bornschlegel, Dan Evans, Mark Jensen, Brian Sexton

Dialoge
Dialogschreiber: Allen Edwards, Mark Jensen, Brian Sexton
Dialogeditor: Allen Edwards, George MacDonald, Tomi McNaughton, Brian Sexton

Test
Leitung der Testabteilung: Alex V. Cabal
Testleitung: Daniel Tyrell
Spieletest: Matt Abrams, Richie Gangwish, Matthew Guzenda, Erik Johnson, Tomi McNaughton, Brian Sexton
Testunterstützung: Harvey Bush, Brian Clayton, Sean Fish, Tim Gonsalves, Daniel Grove, Kraig Horigan

Grafik
Grafikleitung: Heather Capelli
Spiel-Grafik: Davod Gustlin, Peter Wong
Grafik-Unterstützung: Shawn Monroe, Patricia Pearson

Technische Unterstützung
Sound-Unterstützung: Rudy Helm, Rick Kelly
Tools-Unterstützung: John Canfield, David Houston

Dokumentation
Handbuchproduktion: W. D. Robinson
Handbuchautoren: Allen Edwards, George MacDonald, W.D. Robinson
Geschichte: Brian Sexton

Marketing
Produktmarketing-Manager: Mitch Kampf, Karen Safran, France Tantaido
Public Relations: Bill Linn, Erica Krishnamurthy, Leila Pflager

Management
Aufführender Produzent: Steve Ackrich
Marketing-Direktor: Neil Johnson

Besonderer Dank geht an:
Dianna Boundy, Kurtis Matthews, Tara Stauduhar

LEGEND ENTERTAINMENT COMPANY

Entwicklung
Projektleitung: Michael Lindner
Teamleitung: Jim Tyler, Mark Poesch
Geschichte: Daniel Greenberg, Michael Lindner
Plot-Entwicklung: Daniel Greenberg

Drehbuch
Interaktives Drehbuch: Daniel Greenberg
Zusätzliches Drehbuch: Glen Dahlgren, Michael Lindner
Dialogbearbeitung: Allyson Currin
Spieldesign: Michael Lindner, Daniel Greenberg, Mark Poesch

Spielsystem
Systemdesign: Mark Poesch, Michael Lindner, Steve Riley, Jim Montanus, Glen Dahlgren
Interfacedesign: Mark Poesch, Steve Riley
Melee-Programmierung: Mark Poesch, Duane Beck, Chip Kerchner, Dan Wan
Melee-Schiffsdesign: Duane Beck, Panoptic
Bilder: Bob Marker, Andrew Cubides

Programmierung
System- und Interface-Programmierung: Steve Riley, Michael Shulman, Jim Montanus, Chip Kerchner, Mark Poesch, Duane Beck
Spielprogrammierung: Michael Lindner, Mark Poesch, Glen Dahlgren
Audio-Interface-Library 3.5: Miles Design Inc.

Management
Ausführender Produzent: Mike Verdu

Tests
Testkoordination: Rosie Freeman, Daniel Tyrell
Test: Scott Underwoold, Jeremy Lam, Jud Farsht, Martin DeLaRosa, Dave Hogge, Joven Malazo, David NeSmith, Jonathan Stuart

Grafik
Künstlerische Leitung: Michael Lindner, Steve Riley
3D-Modelle und Rendering: Panoptic Imaging: Bob Marker, Miles Ritter, Margo Angevine, Andrew Cubides, Shih-Fu Peng, Poisin Heneghan
3D-Rendering: Mark Poesch, Duane Beck, Jim Montanus
Grafik und Animation: Paul Mock, Kinetic Arts

Außerirdische
Design der außerirdischen Charaktere: Michael Lindner, Jordu Schell, Jerry Macaluso, Daniel Greenberg
Animatronics und Miniaturen: SOTA EFFECTS
Design der außerirdischen Kulissen und Konstruktion: Steven Lebed
Spezialeffekte: Jerry Macaluso, Roy Knyrim
Leitung von Alien-Design und -Gestaltung: Jordu Schell
Animatronics-Designer: Roger Nall

Spezialeffekte
Spezialeffekte — Leitung der Fotografie: Steven Lebed
Spezialeffekte-Mannschaft: Mark Villalobos, Michael Rios, Brad Hennigan, Steve Blandino, Joe Castro, Joe Cornell, Francois Delas, Joshua Foster, Stella Knyrim, Claire Brien, besonderer Dank geht an Criswell Productions

Video-Nachbearbeitung
Nachbearbeitungs-Regie: Michael Lindner
Nachbarbeitungswerk: Flite Three
Koordination: Maureen Callaghan
Ingenieur: Michael Furr
Bearbeitung: Kirk Davis
Redaktionsassistenz: Tracy Onofrio
Paintbox-Bearbeitung: Tracy Onofrio
Bildverarbeitung: Michael Furr, Michael Shulman, Mark Poesch

Audio
Audioproduktion und Regie: Michael Lindner, Kathleen Bober
Musikkomposition: Andrew Frazier
Soundeffekte: Absolute Pitch, Steven von Kampen
Sprechercasting: Kathleen Bober
Casting-Regie: Daniel Greenberg, Kathleen Bober
Tontechnik und Aufnahme: Absolute Pitch

Sprecher
Franchelle Dorn: Vux
Paul Skotarski: Spathi
Mark Redfield: Owa, Vyro-Ingo, Precursor, Erzähler
J.R. Lyston: Herald
Jacqueline Underwood: Syreen, Pkunk
Jeff Baker: Chmmr, Harika
Henry Strozier: Ploxis
John Hansen: Utwig, ICOM
John Dow: Mensch
Jimi Kinstle: Lk
Gary Telles: Exquivan
Bob Supan: Arilou, Doog, K'tang Kaktarri, Mykone, Orz
Mike Pengra: Daktaklakpak, Clairconctlar, Ur-Quan, Kohr-Ah
Kathleen Bober: Xchagger

LEGALES

Star Control 3 und ACCOLADE sind eingetragene Warenzeichen der Accolade, Inc. ©1996 Accolade, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Die in Star Control 3 vorkommenden Charaktere sind frei erfunden und werden mit Genehmigung durch Paul Reiche III und Fred Ford verwendet.

Veröffentlichung und Vertrieb mit ausdrücklicher Genehmigung der Firma Accolade, Inc. Warner Interactive, einer Time Warner-Gesellschaft.
DOS 4GW Professional wurde mit Genehmigung der Tenberry Software, Inc. verwendet. Acrobat und das Acrobat-Logo sind eingetragene Warenzeichen der Adobe Systems Incorporated, eingetragen in verschiedenen Gerichtsbezirken. Windows und Windows 95 sind in den USA und/oder anderen Ländern eingetragene Warenzeichen der Fa. Microsoft. WATCOM C++ wurde mit Genehmigung der Fa. WATCOM, Inc. verwendet. AIL 3.5-Teile des Programmcodes wurden mit Genehmigung durch Miles Design, Inc. benutzt.

General MIDI-Sounds für mit Yamaha OPL2- und OPL-3-Standard betriebene Soundkarten wurden produziert durch The Fat Man(und entwickelt durch K. Weston Phelan und George Alistair Sanger. ©1993, The Fat Man™.

GARANTIE

Warner Interactive garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Computersoftware-Produkts für die Dauer von 90 Tagen ab Kaufdatum (die Garantiezeit) bei normalem Gebrauch, daß das Medium, auf dem das Softwareprogramm gespeichert wurde, frei von Material- und Herstellungsschäden ist. Während dieser Garantiezeit werden defekte Medien kostenlos ersetzt, wenn das Originalprodukt zusammen mit einem mit Datum versehenen Kaufbeleg an den Ort des Verkaufs zurückgebracht wird.
Diese Garantie gilt zusätzlich zu Ihren normalen Rechten und berührt diese nicht.
Diese Garantie bezieht sich nicht auf die Softwareprogramme als solche, die "wie vorliegend" geliefert werden, und bezieht sich auch nicht auf Medien, die verkehrt behandelt, beschädigt oder übermäßiger Beanspruchung ausgesetzt wurden.

Star Control 3 ist ein Warenzeichen von Accolade, Inc. ©1996 Accolade, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Kreiert von Legend Entertainment und basierend auf Charakteren, die von Paul Reiche III und Fred Ford kreiert und unter deren Lizenz benutzt werden. Herausgegeben und vertrieben unter exklusiver Lizenz von Accolade, Inc. durch Warner Interactive. Eine Time Warner Company.